掌机地带

WWW.EMU-ZONE.ORG

The Pocket Games Magazine

POCKET-ZONE

2004年1月总第3期

掌机游戏前瞻

逆转裁判3 小人国游记
世界复兴 R-TYPE3
维德希克斯顿之反击拳
西林之怪物足球 NETSAL
Mega Man Mania

掌机研究中心

Wario 3之不可思议的八音盒
史莱姆之冲击的尾巴团
古惑狼赛车研究攻略
铁臂阿童木研究攻略



掌机 MM 专区
游戏 MM 培养手册（三）

掌机软件介绍
简便的记事本 Keyboard Advance
GBA 游戏补丁助手
再谈 GBA 电子书的制作

硬件大觀

GBA 烧录新星 – EwinFlash
XG2 LINK TURBO
256M 烧录卡详细测试

掌机攻略地带

SONIC BATTLE 剧情攻略
悠久野心之终点——超级机器人大战 COMPACT3
鬼太郎 – 危机一发！妖怪列岛 全攻略向导



懷舊經典

GameBoy 怀旧
银河之星 Lunar Legend
掌上斗魂 – 掌机版 KOF 特辑


EZF Realtime
All Copyleft Reserved
ADVANCE
Sample
EzFA Game Loader
PRINCEPERSIA
CASTLEVANIA1
KLONOA
SUPER MARIOD
LODE RUNNER
PocketNES
Gomba
Thrust
SUPER MARIOC
2003.11.05
GAME BOY ADVANCE SP
256M
全面上市
ADVANCE
ADVANCE
EZF
ADVANCE
Realtime 256M
产品连接图式
LOADING...
USB
PC
GBSP
诚征全国各地区加盟店
联系电话: 0755-26078803 (13316862115)
QQ: 583041 E-Mail: beans@163.net
网站地址: www.gba-toys.com
支持各种硬件存盘方式
独特的USB下载线,
可扩展支持GBA连网
首创内嵌时钟功能,
支持各种时钟游戏



主办单位	中国新闻出版联合有限公司
出版单位	吉林音像出版社
制　　作	《掌机地带》杂志社
策　　划	陈浩
编辑部主任	Cotolo
专栏编辑	微风　Taka　雪人　最恨苦瓜
美术编辑	Puszta　Aya!
特约撰稿	圣撰组工作室　未知的路　windx　Kenvin
E-mail	cotolo@gamelive.net
咨询电话	010－86584458
企宣推广	《掌机地带》发行部
邮购地址	北京市6511信箱
邮　　编	102218
广告代理	雷峻广告
广告许可证	工商广字第1121号
出版日期	每月30日
定　　价	人民币13元 港币15元

郑重声明

未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将依法追究其法律责任及遭受侵权而带来的所有损失。

邮购信息

《掌机地带》第一、二期尚有少量存货，邮购请牢记以下地址：
邮购地址：北京6511信箱
邮政编码：102218
咨询电话：010－86584458

2004年1月总第3期

Contents

掌机游戏前瞻

- 逆转裁判3　2
- 小人国游记　4
- World Reborn 世界复兴　5
- R-TYPE III The Third Lightning　6
- 维德·希克斯顿之反击拳　7
- 西林之怪物足球 NETSAL　8
- Mega Man Mania　9
- 掌机游戏发售列表　9
- 汉化游戏快报　10

掌机硬件大观

- 冉冉升起的GBA烧录新星－EwinFlash　14
- 掌机硬件新闻传真　15
- Gametrac, The Future of Mobile Gaming　17
- XG2 LINK TURBO 256M 烧录卡详细测试　19

掌机游戏点评　22

掌机攻略地带

- SONIC BATTLE 剧情攻略　24
- 悠久野心之终点——超级机器人大战COMPACT3　30
- 鬼太郎 － 危机一发！妖怪列岛　全攻略向导　39

掌机游戏研究

- Wario 3之不可思议的八音盒　43
- 史莱姆－冲击的尾巴团　51
- 古惑狼赛车研究攻略　57
- 铁臂阿童木研究攻略　61

经典怀旧长廊

- GameBoy 怀旧　66
- 银河之星 Lunar Legend　69
- 掌上斗魂－掌机版KOF特辑　75

掌机模拟特区　80

- 浅谈掌机Rom校验（第一章）

掌机软件介绍

- 简便的记事本 Keyboard Advance　82
- GBA游戏补丁助手　83
- 再谈GBA电子书的制作　84

掌机MM专区　86

掌机制造

- GBA游戏汉化 Vol 1 － 游戏对照码 & 文本　89
- PDA上的MAME　92

读编往来　93

- 读者投稿　95

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



机种:GBA	游戏厂商:CAPCOM	游戏类型:AVG
售价:4800日元	游戏人数:1人	发售日期:2004.01.23



文/Taka

逆转再临



法庭是揭示案件真相、人性善恶的地方，从迈入法庭大门那一刻开始，你就将为正义代言，为真实而战！



前两作推出后收到的热烈反应无疑使Capcom对这系列的第三弹充满信心，而老早就公开的新作官网也成为



无数“逆转”Fans流连忘返的地方。这个标称“法庭Battle”的游戏魅力集中于两点：曲折离奇的案情和激烈的法庭辩论。通过对发案现场的探查和相关人物的口供侦讯掌握关键的证据，



并在法庭上将案情真相揭开，为蒙冤的被告洗脱罪名，在“逆转”的那一刻，玩家内心奔涌而出的成就感一定让人久久难以忘怀吧。

系统延续



从官方提供的体验版看来，游戏的系统并没有有太大变化。法庭外的取证仍需要大家多多思考，仔细观察；法庭



上的陈述阶段需要对被告以及证人的相关证词细心分析，只要



通过L键一一查问，相信就能发现一些新的证据；质问阶段则要针对关键性的证词出示相关证据，从而一举实现逆转！

网络体验初逆转





本作的剧情将以承前启后的基础来构建，也就是说将在“过去”和“现在”穿插，从这层意义上来说，《逆转裁判3》可以看作是系列的前传，这无疑能让大家更好把握该系列的整体剧情。Capcom对我们这群Fans是体贴的，除了提供《逆转裁判3》的手机体验版外，还在网上提供了更具魅力的体验版。





故事的起点剧情发生在《逆转裁判》的3年前，那时的千寻是个初出茅庐的辩护律师，而成步堂还只是个大学3年级的学生。更令人感兴趣的则是他们的初遇，这次千寻将作为成步堂的律师在法庭上为其辩护。

成步堂被告杀人，被害者是成步堂学长吞田菊三，随着故事的深入，我们会发现这两人之间有着一个关键性的人物，那就是成步堂的恋人——美柳……在亚内的苦苦纠缠下，成步堂似乎也因为某种原因变得畏首畏尾，千寻律师生涯的第二次辩护究竟怎样实现逆转的呢，让人期待！



年轻的千寻



最初案件的犯罪现场



成步堂陈述事件

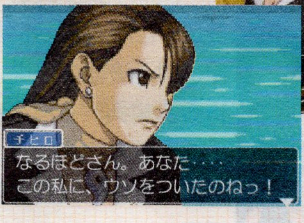
千寻的英姿





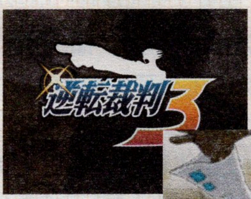






玩过前两作的朋友一定对其中各具魅力的人物有较深的了解，主角成步堂龙一、绫里千寻、绫里真宵、御剑怜侍等等，而其中千寻的悲惨命运一定令众多Fans扼腕叹息吧。自成步堂加入绫里律师事务所以来，就一直把千寻当作朋友兼导师，而这一事件或许就是促使成步堂决心成为律师的重要原因。在此让我们先领略一下这个正义心极强的女性在法庭上的闪光点！

谜之角色



在早些时候公布的资料里，我们还可以看到新作中登场的一个谜之面具男，他会成为比狩魔冥更强的对手么。

（Title后面的巨大影子究竟是……）



（令人难忘的狩魔冥。）

新春贺礼



《逆转裁判3》将于明年1月23日推出，这也正值我国的春节期间，对玩家而言，恐怕没有什么礼物比一个好游戏更有价值吧。在扑朔迷离中抽丝剥茧，只要持有一颗正义的心，总能让真理降临在法庭之上，所有的“逆转”Fans，让我们一同倒计时吧！



emu-zone.org



小人国游记

文/Sprout

机种：GBA	游戏厂商：SEGA	游戏类型：SLG
售价：4800日元	游戏人数：1人	发售日期：2004.02.12





"早安"MM你都能认出来么？

你好：早安

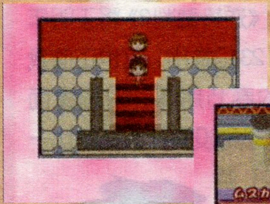


提到现今日本最受欢迎的女子乐队组合，很多朋友一定会脱口而出"早安少女组"（Morning娘），自97年起步以来，这个充满朝气音乐团体的人气随着她们的不懈努力也越来越高。从最初的《爱之种》到最近的《Go Girl恋爱的胜利》这些女孩用汗水挥写了自己最美丽的青春。

随着人气的提升，早安少女组开始尝试音乐以外多元化的发展，电视、广播、广告、公益活动各个领域几乎都闪烁着她们的光芒，就连PS2的游戏《太空维纳斯》也有着她们的精彩表现。

现在SEGA将早安少女组出演的日本TV系列《TingTing Town》里面的精彩剧幕《小人国》改编为GBA游戏，让各位"早安"Fans过足瘾！

剧情：充满幻想





（小人国国王。）





迷失在小人国中的玩家，为了能返回原来世界，必须收集一种称为"梦与希望能源"的结晶体Rim。而在这期间，同处于小人国中的各位"早安"MM也将给予你帮助。另外，图中的这些

系统：妙趣横生



玩家的小店



请MM帮忙打理生意



玩家获得Rim的手段为开商店，通过商品来换取Rim，这也是游戏定位为SLG的原因吧。"早安"MM们有着各自的超能力，通过这些能力可以在游戏中获取一些能赚大钱的珍稀道具，而这些能力的诱发则是建立在与主角的信赖度上的，因此在游戏中提升各位MM的信赖度是值得大家好好考虑的地方。不过当与MM们有了深厚的感情后，大家还真的舍得返回原来的世界么……



期待：早安



虽然早安少女组不断的人事变迁，让众多歌迷不禁感到惋惜，但这对于该团体来说，却是永葆青春的契机。在祝福她们在未来能有更好发展的同时，也希望这个游戏能带给我们清新的感受和乐趣！



世界复兴

机种:GBA	游戏厂商:NEOPONG	游戏类型:STG
容量:–	游戏人数:1人	发售日期:2004.01.30

地球夺还战



一场激烈的战争之后，人类文明遭到极大破坏，而这场战争的威胁之源来自于电脑控制的生化组织。此时有一群年轻的自由战士组成了战斗团体，其目的就是推翻生化组织，为人类夺还地球！现在作为新兵的你就将承担这个光荣而艰巨的任务，开始你争取正义和自由的伟大战斗历程！



系统狙击







▲个性人设，注意其能力差异



＊独特的“人机一体”角色：将游戏中的人物和他们所乘坐的战机，任意组合你自己最中意的样式。这确实很符合现代人的DIY个性，希望以后的RPG类游戏中也能多加入这样的设定。



＊根据个人不同的游戏过程出现分支路线：当你通关后再度进行游戏的时候，会根据你之前游戏完成度相关的因素出现一些新的事件以及路线。这也是当前各大游戏厂商增强自己游戏耐玩性的重要举措之一。



▲自由区域选择

＊地图自由选择模式：大概也就是分支路线选择。游戏的关卡不是按固定的顺序组合，可以由玩家自由选择进行。怎么样，鼓起勇气走自己的路吧！

＊密码系统：让你自由记录下当前游戏状态。

画面欣赏





丛林战



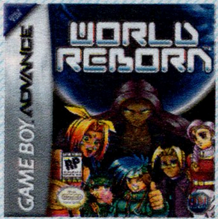
海战





高空战

WorldReborn



从公布的画面看来，这个游戏的素质还是很高的。场景中的海陆空各自的特色都表现得很充分，而无论主角机还是敌机设计得也都还算细致。画面中我们除了可以看到机体的HP和Bomb槽（？）设定，还能看到副机。现在唯一的未知数就是操作手感了，希望制作厂商不要令我们失望，不辱世界复兴之威名。



文/Emre.k

机种：GBA	游戏厂商：RAYLIGHT STUDIOS	游戏类型：STG
容量：－	游戏人数：1人	发售日期：2004.02.24

经典STG大作回归



“《R-Type》系列”作为Irem的招牌大作，在游戏界向来有口皆碑。这个将发布在GBA上的《R-Type III》就是93年SFC上同名作品的移植版，玩过SFC版的玩家一定对该作的出色表现记忆犹新吧。



邪恶的Bydo帝国长期以来一直对人类居住的地球虎视眈眈，也在不断策划消灭人类的战略。前两次战役的失败令它们极不甘心，于是第三次逆袭呼之欲出！

作为地球上最后的战斗飞行员的玩家，必须驾驶实验性机体R-90反击邪恶的Bydo帝国。等待着你对敌人群落进行碎裂暴风般的突袭，并消灭残暴的帝国最终Boss！

强悍Boss



诡异的敌人群落和强悍的巨大Boss是“《R-Type》系列”一贯风格，个人觉得这与Technos经典的“《雷鸟》系列”比较接近。图中这个火红色巨大异型Boss吧！正如同萨拉曼达般嚣张。



机体系统

主机可蓄力攻击，而且能蓄两个气力槽。

游戏中的副机相当重要，要想顺利通关，对副机加以灵活运用是必须的。副机可以自由放出，且根据主机与之接触的不同方位而加载在机体前端或后面不同的地方，在不同的敌境中作正确设置方可游刃有余。游戏开始时有三种独特的副机可供选择：Round Force、Shadow Force、Cyclone Force。



多语种支持

游戏设有意、法、英、德、西、日等6种语言可供选择，这虽然算不上创新，但也足见Raylight Studios移植的体贴。

系列最新的《R-Type Final》在PS2上登场就以其堪称无敌的机体系统赢得了广大PS2玩家的亲睐，现在GBA玩家也不用成天望着那个流口水了，至少我





文/Down

机种：GBA	游戏厂商：INFERNO	游戏类型：ACT
容量：－	游戏人数：1人	发售日期：2004.02.10



无奈的开端



老天与可怜的维德开了个玩笑，当他正开着心爱的车从遥远的阿布奎基返回家时，车子却出了严重故障而"不醒人事"，好在事发的地点不远有一座小有名气的拳击小镇，这就是我们冒险的开始……

如何从这里的拳赛挣得足够的钱买汽车零件，然后顺利回家，这是维德的目标也是我们的游戏目的，但说不定正是这样可以使维德从一个默默无闻的人一举变为拳击巨星呢。

Big Piney

这个可是个藏龙卧虎的小镇，维德的拳头能把它击穿，顺利脱出么……



Figters



游戏为主角设定了众多不同流派的对手。其中除了隐藏的Boss－The Champ外，最引人注目的就是那个Evil Wade了，维德的邪恶分身？！

Fighting

拳击的最关键要素当然是其打击的节奏感，蝴蝶飞舞般躲闪对手的攻击，蜜蜂般猛螫对手弱点，这是拳王阿里留给我们的深刻印象。游戏中，维德也拥有自己独特的闪避方式，以及流畅的组合拳，看看我们的拳王英姿吧！

组合拳一







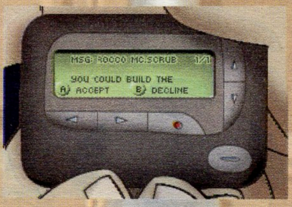
组合拳二







期待爽快



Inferno在我们眼中是个相对陌生的游戏制作厂商，但这个公司颇具创意的主页有理由让我们相信，该游戏一定也能秉承这种创意，打出一片天空！



机种：GBA	游戏厂商：CHUNSOFT	游戏类型：SLG
售价：未定	游戏人数：1人	发售日期：2004春季



伴随着著名的“《风来之西林》系列”一同成长起来的ChunSoft即将步入第20个年头，在此ChunSoft也预定推出几款重量级的游戏来为社庆献礼，GBA上这款《西林之怪物足球 NETSAL》便是其中之一。

怪物＝球星



从游戏的名称我们应该就能了解到活跃其中的角色们，那些过去在各地迷宫里流连的怪物们如今都汇集绿茵场，以足球来决一胜负。作为教练的你能否能将它们各自的特殊能力激发出来，培养一个个“足球先生”去赢得比赛呢（这个是受《少林足球》启发么）。

道具的使用



在比赛过程中，空中会随机掉下一些道具，其中包括：电击攻击、体力回复、得分加倍。它们具体的效果就不用多解释了吧。因此比赛的过程中，不能把注意只集中在球上，努力争抢各种道具并合理利用绝对是事半功倍的。



必杀技觉醒

玩过“《热血足球》系列”的玩家一定都对其中那些夸张怪异的射门记忆犹新吧，“回旋的香蕉”、“若隐若现的忍者飞镖”都已经成为过去，在这里我们的小怪物们也会用自己的实际能力给教练兼观众的你新的视觉冲击，只有尽可能早习得“土龙射门”、“爆裂头球”等等华丽的必杀技才是最速的取胜之道。由于





游戏定位为SLG，所以育成成分会引起大家的关注。遗憾的是，到目前为止官方还没有公布更详细的情报，大家只能再暂时忍耐一下。

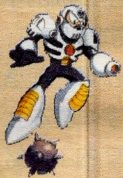
チュンソフト、創立20周年のかくし玉

个人觉得该游戏的重点并不在于足球，而是用足球这个广受欢迎的运动作载体，将“西林”中的一些有趣的要素和回忆重新展现。在该游戏的期待中，我们也为ChunSoft多年来为游戏界作出的贡献表示由衷的感谢，愿她的明天越来越美好！





机种：GBA	游戏厂商：CAPCOM	游戏类型：ACT
售价：未定	游戏人数：1人	发售日期：2004



一份送给所有喜爱《洛克人》系列朋友的礼物！



洛克人的英文是Rock Man，而欧美玩家习惯称之为Mega Man，为了庆祝洛克人诞生15周年，Capcom决定在GBA上发售这款名为《Mega Man Mania》的收藏合集类洛克人游戏。作为Capcom的招牌游戏之一，洛克人系列在欧美拥有极高的人气，在80年代末90年代初于任天堂Game Boy主机上登场的洛克人，如今已经几乎制霸所有现役电子游戏主机。而现在在GBA上面重新体验初代的洛克人，看到那些熟悉的游戏画面的时候，会不会有全新的感受呢。

游戏特征

* 总共包含5款初代的洛克人游戏以及一个原创的Mega Man Mania
* 在游戏中你可以了解到洛克人的历史
* 随着游戏进行的深入，你能够打开图书馆（类似于游戏原画设定）的隐藏选项

看看这些图片，大家能认出是哪一代的洛克人吗？



发售日期	游戏名称	公司	类型
	GBA 1月游戏发售列表		
8	ロ　ドオブザリング／王の归还 指环王：国王的归来	EA	ARPG
13	Baldur's Gate：Dark Alliance 柏得之门：暗黑联盟	UBISOFT	ARPG
22	ザ?シムズ 模拟人生	EA	SLG
23	逆转裁判 3 逆转裁判3	CAPCOM	AVG
27	Disney's Aladdin 迪斯尼阿拉丁	CAPCOM	ACT
30	Sonic Battle 索尼克战斗	SEGA	FTG
30	World Reborn 世界重生	Destination	STG
	N-GAGE 1月游戏发售列表		
6	Sega Rally 世嘉拉力	SEGA	RAC
	GBA 2月游戏发售列表		
2	A Sound of Thunder 雷霆之声	BAM!	ACT
2	High Heat Baseball 2004 热力垒球2004	3DO	SPG
9	Metroid：Zero Mission 银河战士：零任务	NINTENDO	ACT
10	Wade Hixton's Counter Punch 韦德希克斯顿的反击拳	Destination	SPG
10	Yu-Gi-Oh! World Championship 2004 游戏王！世界冠军2004	KONAMI	TAB
12	リリパット王国　リリモニといっしょプニ! 小人国游记	SEGA	ETC
16	Pitfall：The Lost Expedition	Activision	ACT
24	R-Type Ⅲ：The Third Lighting R-TYPE Ⅲ	Phantagram	STG
24	Shining Soul Ⅱ 光明之魂Ⅱ	Atlus	ARPG
预定	００７エブリシング　オア　ナッシング 007 EVERYTHING OF NOTHING	EA	AVG

感谢WRG 未知的路 提供消息

汉化游戏快报

文／影碟之王

本栏目将为大家介绍一些国内热门的掌机汉化游戏信息，上期由于文章太多给搁置了，这期笔者会把近两个月来值得报道的一些重头游戏尽可能全面的给大家做一次系统的阐述。以下作品笔者分为了三个种类，大家可以依照自己的喜好来挑选自己喜欢的汉化游戏，而对汉化作者最大的支持，就是多给作品提意见哦。

成品

《洛克人ZERO2》中文测试版0.9



之所以叫测试版0.9，是因为游戏的文本大致汉化完成了90%左右，汉化工作基本上是作者个人独自完成，其中得到了大男孩（网上常用的ＩＤ是DoctorDoom）的帮忙才解决了脚本导出的问题。以下是作者汉化该游戏的具体工作流程：

10.28，码表找到脚本导出
10.29，翻译进度20%
10.30，翻译进度50%
10.31，翻译进度60%
11.01，稍改一下字模
11.02，休息
11.03，还有其它的事
11.04，翻译进度70%
11.05，翻译进度80%
11.06，翻译进度90%
11.07，其它事
11.08，要上考研辅导班了，进度会变得非常慢
11.09，上课
11.10，上课
11.11，上课
11.12，放出测试版0.9



作者希望使用者能够给他积极反馈测试版的Bug，如果你发现这个版本有任何的问题，请不要忘了发信到shuo_chen@twtmail.tju.cn，要得到更多详细的汉化信息您也可以访问作者的主页http://mmz2.126.com/。

《幻想传说GBA》汉化消息



该游戏是SFC同名游戏的移植兼加强版，SFC版由于很多问题汉化工作一直没有展开。移植到GBA上面之后，汉化似乎变得简单了，三个多月前，千岛汉化组便宣布接手《幻想传说》GBA版的汉化工作，不过直到最近才放出第一批的游戏汉化截图。目前的工作进度大致是这样的：由于各种客观原因，汉化的进程一直很慢。刚开始采用的是网上现成的字库工具做的字体，因此在游戏中的字体效果显得非常唐突，不过随着工作的深入，字模的问题终于得到解决，像之前承诺的那样，汉化后的字体与游戏中原来的日文字体基本上属于同一风格，这要归功于新成员FUN~LOVE的不懈努力。不过要想实现游戏的完全汉化，以目前的状况是完全不可能的，最直接的一个问题就是人员紧缺（从最开始小组内就只有少量的几个翻译和破解人员），目前最缺乏的就是日文翻译，翻译的速度将直接影响汉化的整体进度。



因此，小组决定再次对外招收日文翻译，前提是：

- 有充裕的时间
- 有顽强的毅力
- 有良好的日文功底

各位有志加入汉化事业行列的朋友，你准备好了吗，联系方法：

QQ：130000426

《口袋怪兽弹珠台》汉化中文版



历经两个多月，口袋怪兽弹珠台的汉化工作终于完成。在这短短的两个多月内，汉化小组：TGB和口袋吧均没有对外公开过多的进度报告，整项计划都在非常低调的气氛中进行，我们能够得到的消息，都是一些发表在汉化情报站上面的类似于“logo征求方案”之类的小活动。直到汉化完成我们才能了解整个汉化过程中的一些细节，以下是汉化的组织职员和工作分配：



翻译：口袋吧

破解：shikeyu & TGB汉化工作室

汉化：TGB汉化工作室

美工：TGB汉化工作室

测试：逍遥蛋蛋（口袋吧）、sow-inds（口袋吧）、yeyezai（TGB汉化工作室）、麻团（汉化情报资源站）、3D龙2（口袋吧）、有思想的火柴（口袋吧）

完成度：

图鉴说明：100%

游戏图片：99%

必要汉化：99%

汉化声明：

我们合作汉化这款游戏，是因为我们喜欢《口袋怪兽》——我喜欢，我选择，我汉化。汉化的工作基本上是保持低调进行，不对外公开太多的汉化进度（除几次太兴奋外）；直到游戏完成汉化，才发布完成版，只是不想因游戏的不完美汉化而被玩家骂！也不想被D商利用！

本游戏已经进行了加密，请尊重汉化者，保留汉化信息。

如果您买到了D版的卡带而喊冤，本汉化人员一概无视。

特别感谢：shikeyu（字库、文本破解&扩容），逍遥蛋蛋（找出大量Bug）及我的两位死党——Julomo（Sorry，生日时未送礼物~~）、小C。

BUG报告请到：

http://sogames.com/tgb/tgbbs/

TGB汉化工作室：

http://tgb.698983.com

http://tgb.go.3322.org

tgboffice@163.com

口袋吧：

http://www.koudai8.com

另外在汉化完成该游戏之后，成员yeyezai由于个人学业的问题，将宣布完全退出汉化界，不再参与任何游戏的汉化，之前进行的汉化工作将交由其他人接手。

最后说一下，《口袋怪兽弹珠台》的汉化版制作了两种风格的Logo，分别是日版风格和美版风格，除了片头不同外，两个版本的游戏内容是没有任何区别的。

《逆转裁判2》第一章剧情汉化

翻译：B&B

破解：EastRed

EastRed负责的GBA游戏《逆转裁判2》第一章汉化简体版，目前完成了第一章剧情的99%汉化。作者本想等全部完成再放出补丁的，不过经过考虑决定将此游戏的补丁分章制作，每一章一个补丁（前提是其它几章也能完成）。现在完成的只有第一章，所以就先放出了第一章的补丁，当然如果其它几章没法完成，那就只有这一个了……



其实这个第一章的补丁在N个月前就完成了，虽然用模拟器测试过几次没出现什么问题，但是不保证没有Bug，因为作者本人没有GBA&烧录卡所以没法在GBA上试，如果用烧录卡在GBA上出现问题作者本人概不负责。



这个补丁未加密，仅含第一章的汉化，里面已经说明，其它几章的对话都是乱码，补丁仅供网络传播，如果被D商改了说明拿去骗钱，与汉化组织无关。

《逆转裁判》是Capcom出品的一款出色的侦探解谜类游戏，由于语言的问题很多国内的朋友无法体会到游戏中的解谜乐趣。举个例子，游戏中主人公名字的日文发音都非常有讲究，因此中文版的推出必定是众望所归。而拿到中文版的朋友，也请牢牢遵守作者提出的一些要求哦。

《特鲁尼克大冒险2》完美中文版



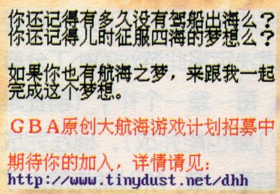
11月20日，《特鲁尼克大冒险2》完美中文版正式发布，这是一个以《勇者斗恶龙》里面的角色素材为蓝本制作的迷宫探险类RPG，在很多主机上都有推出系列作品。借着《勇者斗恶龙》一贯来的名气，游戏有着不俗的评价，这次星组汉化的这个《特鲁尼克大冒险2》效果非常不错，这是星组第一个正式作品，今后将会有更多的作品带给大家，希望大家继续支持星组！



汉化完成度：战斗显示文本 ok、剧情显示文本 ok、标题显示图片 ok、迷宫名显示图片 ok、输入菜单 ok

新增：物品缩略图 ok、攻略心得 ok、星组Logo ok、汉化人员名单 ok

如果您在游戏中发现了什么错误，请到星组交流之家发帖，谢谢！



《GBA 大航海时代》

你还记得有多久没有驾船出海么？

你还记得儿时征服四海的梦想么？

如果你也有航海之梦，来跟我一起完成这个梦想。

这是一则发布于游戏爱好者网站上的广告，值得一提的是这则广告还被做成了GBA Rom的形式在网上传播，不过请注意这并不是一个汉化游戏的招募广告，因为在GBA上面根本没有发售过与《大航海时代》相关的游戏。这则招募启事的意向是招聘GBA上的原创大航海游戏的开发人员，目前招聘的对象包括：美工、游戏策划、程序员、测试员，如果你有意向的话请联系项目负责人 Tinyfool。

QQ:30010

Mail:tinyfool@163.com

QQ 群：453598 （申请加入，请写明大航海计划）

GBA 大航海计划目前成员表 总21人

总负责人：Tinyfool

策划组：

暂定组长：Tinyfool

zhongdan

艾迪

从不游泳的鱼

凤凤

水留痕（逝水留痕）

我爱游戏

子牙（Ziya）

程序组：

暂定组长：Tinyfool

funlove

tjsxy221（无奈）

佛飞西天

神圣之龙

世玉

美工音效组：

暂定组长：Diorebel（.M.TNT-MHM+）

riversong（越客）

feng3040（枫中浪）

天才 GK

浪子老三（流泪の疾风）

测试组：

暂定组长：逆转王子（BRGP）

子牙（Ziya）

listener（聆听者）

在GBA开发资源和环境如此优越的前提下，我相信很多人和笔者一样，希望在GBA上能够有众多第三方开发的优秀游戏软件问世。

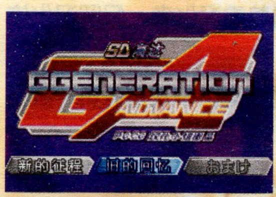
《Mario&Luigi RPG》汉化工程



11月30日，漫游宣布正式开始Nintendo的GBA招牌大作《Mario&Luigi RPG》(也就是我们常说的《马里奥与路易RPG》)的汉化工程。在胡里胡涂的统筹安排下，经Kingbao的技术破解，该游戏现已进入翻译阶段，负责人是Kiros Lee。这款《马里奥与路易RPG》里人物的台词诙谐幽默，笑料颇多，翻译起来无疑是一大挑战。现在暂时对游戏中一些主要人物的译名的准确度作进一步的讨论，相信一切就绪后汉化工作会十分顺利。



《SD 高达 G 世纪》汉化启动



沉寂了一个半月的PGCG小组，于最近公布了这个游戏的汉化工程。为了避免Mr.L给小组带来更多的损失，小组不打算在汉化期间公布任何消息，整个汉化将集齐PGCG全体成员以及PG攻略组共同担纲，尽最大力量让广大高达迷们满意。在该游戏汉化过程中PGCG将不会公布任何进况及测试补丁，也请各位Fans不要联系PGCG询问情况。图片中显示的是最初的汉化效果，之后的消息只有等到全部完成之后才能揭晓了。



《铁臂阿童木》v.001 汉化版



由世嘉开发的《铁臂阿童木－阿童木之心的秘密》发售后好评不断，而网友sakura0s也在第一时间对该游戏进行了简单的汉化，目前发表在掌机前线论坛的《铁臂阿童木》汉化版，就是供玩家测试用的初步汉化版，汉化完成度非常低，仅仅是游戏开头的几张图片作了中文的替换。不过笔者相信游戏本身的高素质，才是让汉化作者跃跃欲试的最大动力所在。



《牧场物语女孩版》汉化



前段时间的《牧场物语－矿物镇的伙伴们》汉化版获得了极高的评价，这次发售的《牧场物语女孩版》将同样由模拟天下的阿一领衔汉化。剧情方面与前作基本类似，而且Rom的结构也没有很大的变化，所以汉化工具不要作太大的修改就能够继续沿用之前的。目前急需的是翻译和项目管理人员，以下是大致估算出来的文本翻译量：



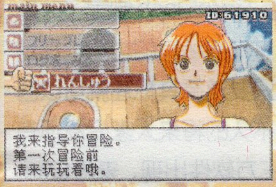
标准剧情文本：43万双字节文字

图书馆文本：7万双字节文字

其它文本：还在导出中，估计也不会少

若有人愿意加《入牧场物语女孩版》翻译，或者其它汉化小组愿意接手整个汉化项目，请与阿一联系，E－mail：ayi@lanpeng.net。特别说明：男孩版和女孩版应该很多地方对话应该是相同的，所以可以直接用原男孩版翻译。

WSC《海贼王》汉化进度



出色的题材，夸张搞笑的剧情，令《海贼王》在动漫领域屡屡取得喜人的成绩。不过取材自《海贼王》的相关游戏却似乎一直没有受到太多的重视，这也许与语言方面的障碍有关吧，这里要公布的是WSC上发售的《海贼王》汉化的一些进展，从目前公布的图片上看，文本的翻译工作已经全部完成，接下来要进行的是文本的润色修饰和导入工作。不过由于作者的个人原因（需要参加考试），汉化工作暂时性搁置，以下是一些汉化过程中的截图



国内出品

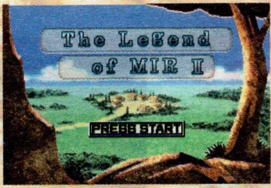
GBA版《仙剑奇侠传》



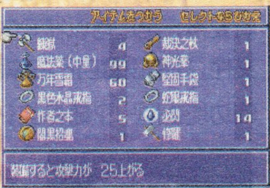
由网友lvjiaqi利用GBA上的游戏《RPG工具》制作的同名PC武侠角色扮演游戏的GBA版游戏，做得很不错，里面的人物对话都参照PC版的《仙剑奇侠传》，玩起来很有感觉，目前情节做到扬州城了，但还没见到林月如。使用模拟器和烧录卡的朋友必须先加载《RPG工具》这个游戏，并在游戏中载入作者提供的存档才行。最后需要注意的是，存档名要与Rom名一致。



GBA版《热血传奇》



同样由《RPG工具》制作，运行方式与以前的《倚天屠龙记》、《仙剑奇侠传》一样，需要首先读取游戏《RPG工具》，然后再调用游戏中的存档即可。其实很多朋友可能注意到了，用《RPG工具》制作的游戏，游戏中的很多系统都是类似的，毕竟游戏的开发基础都是一样的嘛，而武侠类的题材，更是国内的玩家所最熟悉和擅长的。该游戏的开发者为gamegod，作者自己随手编的游戏没想到会受到很多人的重视，只要有足够的人重视并给出有建设性的建议，这个游戏继续制作下去将会是非常有前途的。



原创中文GBA问答游戏《快问快答大考验》



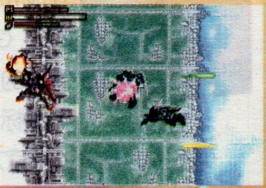


这是一款由中国台湾网友a_wei制作的原创GBA中文游戏《快问快答大考验》，游戏是繁体中文的，制作水平很高。游戏采用滚筛子的方式进行，在滚到的路上会遇到某些突发事件，从而展开问答。其实问答系列的游戏模式都是这样的，不过能在GBA上做到这种程度应该算是十分不容易了，强烈推荐给喜爱问答游戏的各位。

《高达Seed》中文版



又一个完全国人原创制作的GBA游戏，这个版本是内部测试版，或者叫Prototype版本。游戏在开发到60%左右的时候被人泄露了，不过作者倒是没多大意见，既然放出来了就让大家先玩着吧，并且希望大家能够多提意见。最终完成的版本会有很大改进，与现在的版本会有很大的区别。当然游戏的类型ACT还是不会变的啦，最后要感谢辛勤的制作者们“星组和HuangYZ”等，感谢他们为我们带来这么好的游戏。



冉冉升起的GBA烧录新星
★★★ EwinFlash ★★★

EwinFlash烧录系统是在吸收各款烧录卡优点的同时加入了我们对该类产品的理解开发完成的。它不仅囊括普通同类产品所具有的一切功能，还拥有自己的六大特色：

编者按：EwinFlash是一款全新的烧录系统，目前正处于紧张的最后开发测试阶段，我们特地请到了EwinFlash的开发人员，他将在本期杂志中为我们简单介绍一下这款新兴烧录卡的一些主要功能及特点。

特色一：图形界面的操作系统



普通的烧录卡均采用了游戏菜单进行引导，开机进入游戏菜单，选单进入游戏；EwinFlash烧录系统则不然，它集成了一个图形化的操作系统，这个系统引入了许多诸如目录结构、桌面主题和附件工具等新要素，用户可以在PC端查看、调整目录结构，添加或删除任何文件，还能设置自己的桌面主题，运行简单实用的附加工具，使GBA的功能如同一个随身的PDA一般强大。

特色二：全新的树型层次文件系统



严格来说它并不算GBA烧录系统的功能，但它的到来却完全改变了原有GBA烧录系统的烧录模式。树型层次文件系统使用户能随意在任何位置添加或删除文件，这对缩短烧录时间和提高FLASH芯片使用寿命都非常有意义。而且由于EwinFlash使用了内嵌操作系统，对卡带中的文件直接进行操作，不用为了增删一个文件而重写整盘卡带，这样的新型文件系统在256Mb以上的大容量卡带上是完全必要的了，也是烧录系统发展的趋势。EwinFlash的树型层次文件系统最小分区块是32KB（256Kbit），从技术上说是最小的区块，有效避免了空间的浪费。

特色三：存档压缩功能，硬件FLASH仿真



SRAM芯片里的存档数据采用超强的压缩算法整理，存档可以压缩至几分之一大小，SRAM空间最多可以存放上百个sav档而不互相覆盖。PC端软件自动备份存档，令玩家的记录保存更加安全高效。FLASH存档全部硬件仿真，从512Kb特殊格式的《FFTA》到1Mb的《口袋妖怪》、《超级马里奥A4》全部不用修改Rom就能完美运行，对于未来新出的FLASH存档游戏，我们也有信心直接支持。

特色四：标准化的实时时钟功能

时钟线路完全按照官方标准设计，《口袋妖怪》和《我们的太阳》无论日版美版，都不用修改Rom即可启用时钟机能。即使是未来可能出现的非标准时钟格式也能通过软件方式解决时钟运行问题。Ewin中的时钟地址寄存器是动态可配置的，这种设计充分地考虑了系统未来的兼容性。

特色五：开放式的开发环境

以前玩家谈论烧录系统的时候重在谈论软硬件本身具有什么样的功能，而EwinFlash系统最具特色的地方并不是其本身的功能，而是它功能开发的开放性。EwinFlash制定了一系列功能的开发标准，其本身所有的功能也都是插件式结构，所以说只要遵循其标准就可以自己开发制作，我想在不久的将来大家会发现有很多支持Ewin的第三方软件出现，来为Ewin增添许多意想不到的功能。

特色六：丰富的选择令您的卡带个性十足



首发的第一批卡带就有红透、黑透、白透、紫透、蓝透五种不同色彩的外壳可供选择，外壳材质选用德国拜耳公司的高品质PC颗粒，晶莹透亮却又坚韧耐磨；多种充满时尚气息的标贴附于每套卡带中任您随意选用，再加上可变的系统桌面主题，您可以打造完全属于您自己的个性卡带。



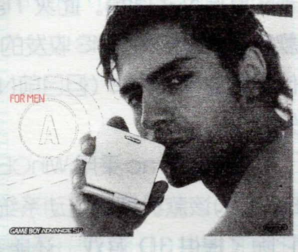
这些仅仅是EwinFlash本身所具有的一些特征，至于软件等其他功能您大可放心，EwinFlash的开放式接口可以方便地整合PocketNES、PCEAdvance、Goomba、BOMA等第三方软件来实现FC、GB、PC-E游戏的实时烧录和GBA游戏的四键复位，而内置的操作系统已经集成了对文本和图片的浏览功能，观看文本和图片如同在PC上浏览一样简单方便。EwinFlash的耗电量、烧写速度等指标也不会高于大部分同类产品，具体情况请您期待近期即将推出的测试报告。

更多的信息请访问官方网站：http://www.51gba.com

掌机硬件新闻传真

文／雪晴

GBA热销强势！



任天堂近日对外公布，其GBA系列主机目前在欧洲的出货量已经顺利突破了1000万台，其中GBA SP大约占了300万台。目前GBA SP在欧洲的售价为139欧元（170美元），并且预计在圣诞节来临之际，好好“搜刮一笔”，届时还将有超过400种GBA SP的游戏也会随游戏机的热卖而畅销。另外截至2003年9月底，GBA在日本国内的出货量为1172万台（GBA SP233万台）、美国则为1965万台（GBA SP432万台）。



评论：看来掌机老大GBA确实无敌啊，现在只有等PSP出现，到那时竞争将会怎样呢！

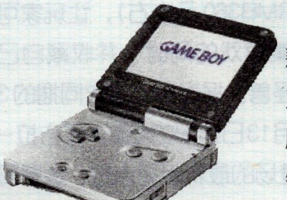
GBA SP两款欧洲新色日本发售决定



原来应该已经报道过，日本Pokemon公司为了庆祝Pokemon Center开站满五周年纪念，因而推出GBA新型机GBA SP最新的橘色主机，而且在这款橘色GBA SP中还加印火鸡神奇宝贝Achamo的可爱图案供玩家收藏。而最近Pokemon公司表示，将再推出两款原创GBA SP主机，而且这两款原创新色主机还是11月28日预定在欧洲发售的同色红、蓝新主机。这次推出的两款主机，分别以《神奇宝贝红＆蓝宝石版》中的两只神奇宝贝Groudon与Kyogre为设计主题，同时官方也预定将分别推出一个特别同捆版，内容包括主机套等等，预定14000日元（RMB1000元），并将从12月1日~8日接受玩家预约，有兴趣的玩家届时不妨上官网去一看究竟吧。

评论：这个版本我已经见到过，价格比原价竟然还便宜，大家要注意多看看，比较以前杂志介绍过的一些辨别方法来进行比较，多看看多问问，反正钱在自己手中，不要着急！很多玩家都是辛辛苦苦攒得的，毕竟啃馒头的日子不好过啊，所以买的时候要慎重些好！

双色GBA SP限定版预定发售



任天堂近日又公布了一款GBA SP的最新限定版主机，其实机型与其他限定版本一样，只是颜色变成了铂金白与玛瑙黑相间的SP。该主机仅限于北美地区发售，预定日期为明年2月，售价为99.99美元。该主机的发售主要是为了庆祝GB主机诞生14年后的今天，GBA SP迎来了其辉煌的又一年。

“GBA SP有40%以上的玩家年龄在18岁以上，也就是说这款主机面向的玩家市场群体正在向成年人扩展。”美国任天堂公关及市场部副总裁乔治·哈里森说，“这款黑白相间的新版主机将会吸引更多的高年龄层玩家，由于是限量推出，这款主机可以说是玩家们收藏的珍品。”



今年GBA在欧美和日本的表现都十分突出，美国和欧洲两地都有调查表明GBA已经成为圣诞期间最受欢迎的礼物，目前GBA在欧洲的销量已经突破了千万大关。在美国市场，任天堂预计在假期期间GBA将创造15亿美元的收益，这将超过任何一家电影制作公司。目前GBA在整个游戏市场的占有率达38%。

评论：素雅的颜色，我喜欢，只是介于这种版本发售限定，价格肯定不会便宜啦。

《洛克人EXE4》同捆版将由ToysRus限定发售

Capcom于本月12日推出的GBA新作《洛克人EXE4锦标赛 红太阳／蓝月亮》将会发表一款同捆的限定版GBA SP主机，同捆版售价预定为17300日元（RMB1200左右）。而现在又有了最新的官方消息：这次预定推出的两款同捆版都将由ToysRus限定发售，因此想要购买这款同捆版的玩家，可能都得向ToysRus预约才可以入手！



评论：洛克人在国内的影响力可是非同小可的，只是由于需提前预定估计就很难有人买到了，不过对于这种“利大”的商品JS还是会引进的。

《怪兽大乱斗》限定版将赠送怪兽模型



据日本Atari宣布表示，于12月11日GBA版的《哥吉拉怪兽大乱斗GBA》将推出一个赠送三只原创怪兽模型同捆的特别版本，定价5200日元（RMB360元左右），让玩家可以在收集游戏的同时一并收藏自己喜欢的怪兽。据表示，这次同捆的3只怪兽模型分别为预定12月13日推出的电影《哥吉拉-金属哥吉拉-魔斯拉》中登场的最新版哥吉拉、金属哥吉拉与魔斯拉三只怪兽，对于喜欢怪兽哥吉拉的玩家来说，想必会具有相当的吸引力。

本作属于一款以电影《哥吉拉》中登场的怪兽为主角的动作游戏，游戏中玩家除了可以通过拳打脚踢等招式攻击对手之外，每只怪兽都另外还有三种不同的必杀技，而且本作除了单人玩的故事模式之外，也将对应最多4人同乐的对战模式，让玩家可以与朋友一起来一场最激烈的怪兽大混战。

评论：同系列作品的游戏在国内反响平平，但是电影却是很叫座！或许对于那些看过《恐龙特急克塞号》的朋友来说，这类影片会有着不可言语的感觉吧！

新进贵族？！GameTrac登场



N-Gage尽管被Nokia（诺基亚）炒得如火如荼，大有掌上世界唯我独尊的气势。但正可谓树大招风，许多产品把矛头直指N-Gage。此次Tiger Telematics发布的一款集掌上娱乐和SMS收发的GameTrac同样把目标定位于超越N-Gage（但目前N-Gage销售之惨淡众人皆知）。



GameTrac采用WinCE.BET为该款机型的驱动系统，它除了提供3D游戏，还兼容MPEG4和MP3播放，GPS卫星定位和SMS短信收发等功能。该款机型使用MMC卡为其存储设备，蓝牙模块为选配附件。在装上蓝牙模块后，可以使用两台或多台GameTrac进行联机游戏。

GameTrac离上市还有一段时间，但是其强大的功能和完善的娱乐系统很值得我们去期待。

评论：再新奇的东西在国内的人气都不会很高，这似乎与国情密不可分。而且个人对游戏更加关注，所以建议出了以后也是持币关注！

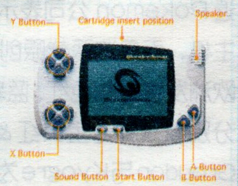
BANDAI正式退出家用机市场！

据日本网站Mainichi Interactive报道，Bandai将会正式停止游戏主机硬件生产，并且在今后也不会再开发游戏主机，而全力开发游戏软件。这一消息是由其社长高须武男透露的，高须武男还表示，该公司的ATMARK主机和WS掌机没能吸引足够多的用户，目前这一项目已经没有延续的必要。

高须武男透露，Bandai今后将只开发游戏软件，"我们将会对所有硬件厂商一视同仁，不会对任天堂有所偏袒"。任天堂在早前曾经大举收购Bandai股票，成为该公司的十大股东之一。后来日本杂志还对Bandai会长杉浦幸昌进行采访，言谈之中杉浦幸昌一直在控诉高须武男暗中勾结任天堂。至于今后任天堂游戏机上是否会多出现几款Bandai游戏还有待时间的见证。



Bandai美国同时表示，该公司之所以放弃主机生产是因为该公司发现游戏软件业务实在是增长迅速，于是将所有资源投入这一业务。该公司还表示明年Bandai美国将会实现又一次高增长，该公司在明年内将会在美国推出20多款游戏，其中还包括Xbox平台。



评论：为无数喜爱的主机终于退出了，WS上面的玩家非常的集中，很多热门的大作都是他们所追捧的，譬如BAIDAI擅长的动漫系列也会在其他主机上继续推出的！最有名的无非就是无数高达Fans的最爱——高达系列了！

《SD高达GA》主机同捆版日本预约开始

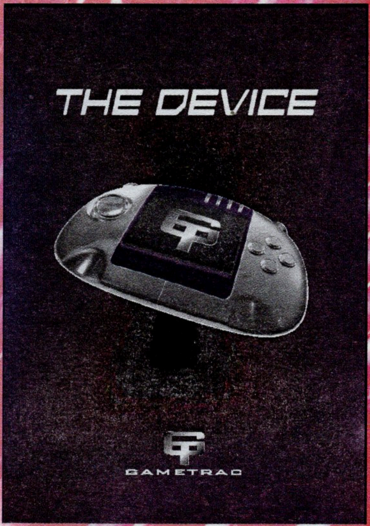
骗钱的继续？随着Bandai"《SD高达》系列"的最新作《SD高达GA》（SD Gundam G Generation Advance）在GBA上发售，官方也将推出一款游戏与限定GBA SP主机同捆的版本。里面除了该游戏外，还将附加一款印有吉恩标志的红色GBA SP主机，定价18300日元（RMB1300元左右）。



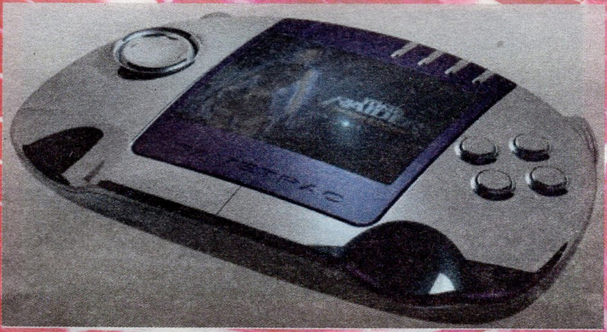
评论：这个版本我已经在北京鼓楼看到，价格应该在1600左右。

Gametrac

The Future of Mobile Gaming



文／最恨苦瓜



早在N-Gage发售之前Gametrac集团就公布了其新一代带有游戏功能的手机Gametrac的开发计划，随着近日Gametrac向媒体透露一些关于Gametrac更为具体细节，以及其官方网站开通（www.gametrac.com），让人们不禁对Gametrac产生某些期待。

背景：Gametrac集团是英国Tiger Telematics公司旗下的子公司，其前身Vehicle Telmatics是一家专门为汽车管理公司提供营销和技术支持的公司（早期为Easycar公司安装和维护汽车无线租凭系统获得了成功），现在由于"看中了基于无线技术的游戏产业的潜力"而改组为"Gametrac集团"并成立Gametrac Studio专门负责Gametrac开发工程。

Gametrac 规格

CPU：400MHz ARM Processor

工作频率：GSM三频

尺寸：未知

重量：未知

屏幕分辨率：320 × 200

屏幕尺寸：42 × 35 mm

屏幕发色数：16位

功能

操作系统：Microsoft Windows CE .NET

内置MediaPlayer 9，超强多媒体功能

内置64M内存

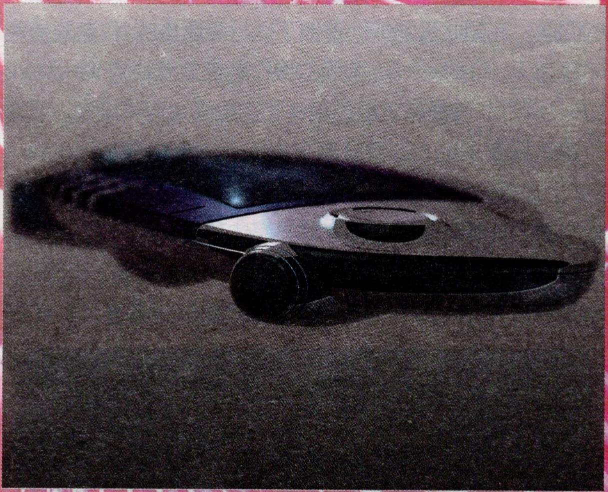
支持SD/MMC卡带

GPRS支持，蓝牙功能内嵌（用于多人对战、文件传输等）

USB接口

GPS全球定位系统

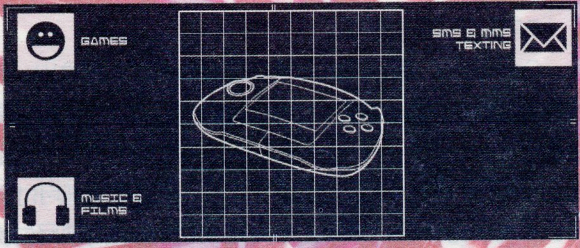
Gametrac将在2004年第二季度首先在英国推出，其裸机零售价格将是126镑，比N-Gage刚上市时的230镑便宜将近一半！若与手机通讯服务运营商签服务协议的话则低至60镑（N-Gage现在是免费手机，前提是捆绑月付30镑以上的服务协议，其刚上市时是99镑捆绑高额月付协议）。



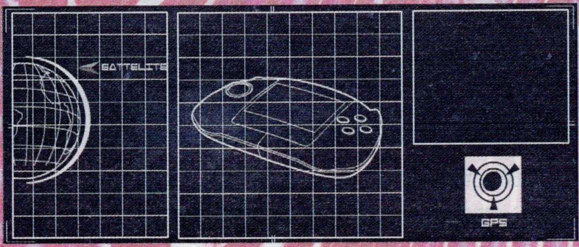
从图上看Gametrac外形如宇宙飞船般奇酷无比。其机身设计非常符合人体工程学，特别是机身下方左右两个凹槽刚好适合手掌拿握。八向数字键盘、四个功能键加上两个LR键，这种"标准"键位设计应该不会有人反对吧^_^?16位真彩的液晶显示器，大小为42 x 35 mm，与N-Gage



的差不多（N-Gage 的是35 × 41.5 mm），只不过Gametrac的屏幕是横着摆的，比N-Gage更符合人们习惯。这种外形的设计完全就是面向玩家的，由于没有样品公布，所以无法知道话筒和听筒的位置，不过可以肯定的是用它来打电话的感觉绝对会比N-Gage更怪异^_^。



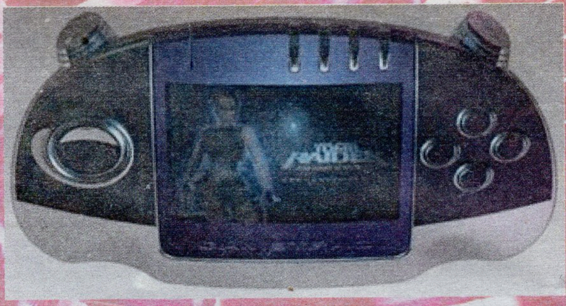
400MHz 的 ARM9 处理器？这是N-Gage处理器频率的四倍！在如此强劲的处理器下运行高质量的3D游戏肯定不在话下。Gametrac采用的操作系统是微软的Windows CE .NET，其操作方便易用性和功能强大自不用说，而对于游戏玩家来说，这意味着玩家完全有可能在Windows CE上运行各种模拟器！机器内嵌MediaPlayer 9.0，可以很方便实现听音乐和看电影等多媒体功能，最重要的是，它支持MPEG4的播放，这意味着凭借512Mb的SD卡，用户甚至可以在Gametrac上观赏高质量的完整影片！不过



Gametrac为了增大此卖点优势而去争取电影公司的授权制作影片SD卡的可能性则几乎为零，试想有谁会愿意让自己的电影出现在现今最不具防盗特性的SD卡上呢？

Gametrac承诺产品上市时会有许多高质量的3D游戏一起上架，声称有接近100个高质量的Java游戏正在开发中，但并没有具体说明有哪些。Gametrac也没公布目前已经得到了多少游戏专业制作公司的支持（尽管劳拉几乎肯定会出现在这个平台上），不过毋庸置疑，Gametrac开发室自身将充当游戏开发的主力军。开发室头头Michael Wiessmuller的任务就是带领Gametrac开发人员制作出能充分发挥出Gametrac机能的游戏，“我们知道游戏软件是游戏主机成功的最重要因素之一。”

Gametrac最大的特色之一就是拥有Global Positioning System（全球定位系统）了。有了GPS，玩家可以很方便地利用现有的定位系统找到附近的麦当劳，也



可以很方便地找到身在附近的朋友。更厉害的是，Gametrac可以设置控制区域，当主机离开预设置的区域（城市）时，一条短信息就会被自动发送到预先设置好的手机号码上！这个看似为了保护手机安全而开发的功能在宣传上更多地用来作为家长监控孩子方位的工具。（用游戏机来监控，双方都能接受的好主意？）

Gametrac内嵌64M内存，还可以通过SD/MMC卡增加记忆容量（这点和N-Gage差不多）；30万象素的摄像头（这点比没有摄像头的N-Gage强^_^）；为了进行无线对战，内嵌蓝牙功能自不必说（现在新推出的手机都把蓝牙作为标配……慢着，手机？这定位……）；USB接口内嵌，还有诸多平常手机都具备的功能……

Gametrac“游戏手机”的定位把竞争对手直接指向了N-Gage：“Gametrac是由一群深谙游戏之道的人设计给热爱游戏的人的”，“Gametrac将把掌上游戏带入一个崭新的纪元”……类似的话在数月之前曾经被N-Gage反复使用，不知道Gametrac发售时会否如N-Gage般遭受冷遇？而且Gametrac是只针对英国市场而推出的，其他地区的玩家可能短期内没机会玩到，所谓“缔造掌上游戏新纪元”的“史诗般”的工程只定位在英国如此的弹丸之地？！种种的疑问，关于Gametrac一切的一切只能等到它发售的时候才能见分晓，现在就让我们（包括Nokia）静静地期待吧。

XG2 LINK TURBO 256M

烧录卡详细测试



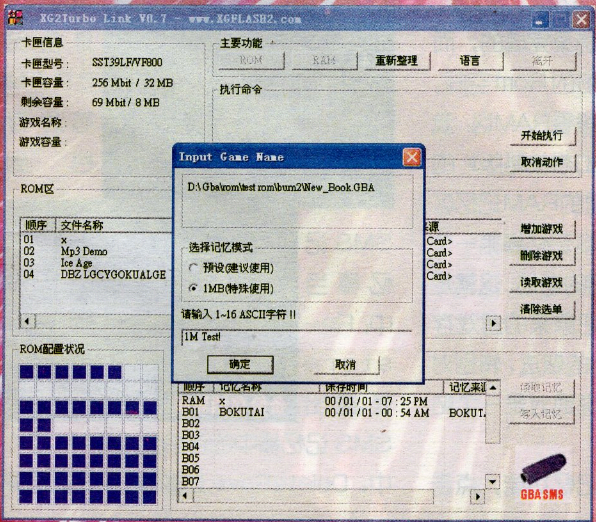
文／BinBin30





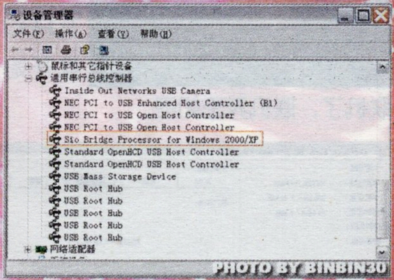
近日收到了ＸＧ的最新烧录卡XG2 LINK TURBO 256M（以下简称TURBO），拿到手后对卡带第一感觉就是外观做工不错。烧录器LINK电路部分比较大，因为是测试版本，所以上市的最终版本会有所改进。

这次的TURBO的规格非常强悍：①内置真实时钟系统二代，可以对应《我们的太阳》真实时钟；②全球首创4M的GBA超级记忆棒和2M的SRAM双记忆系统，可以随时把SRAM里面的记忆拷贝到SMS里面永久备份，卡上的SMS里面支持8个游戏同时记忆，数据保存可达10年以上，永不担心掉档；③工业级超低功耗控制芯片，静态电流仅为XG1代的八分之一；④超长工作时间，GBA SP开灯，声音最大，用《索尼克2》测试，从开机到亮红灯时间为9小时5分，从开机到自动关机时间为10小时20分，如果使用GBA，估计能接近15小时。我就是针对以上功能进行详细测试，让玩家对TURBO有一个清晰的认识。



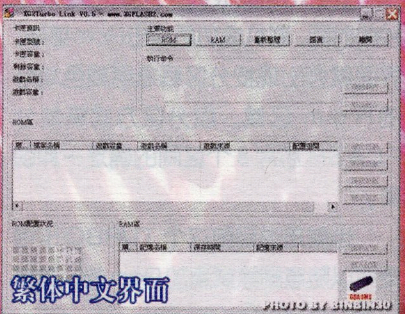
首先插入烧录器LINK，LINK与XG2使用的方式不同，XG2是使用烧录器，而这个TURBO使用的是类似Ｆ２Ａ采用的GBA通讯烧录方式。也就是利用GBA当作烧录器来使用。采用这种方式的好处就是卡带的金手指不容易损坏，拔插的机会小，可以很好保护你的烧录卡。

对于使用这种方式玩家最优先考虑的就是用GBA当作烧录卡会不会损坏主机呢？我的回答是：绝对不会。因为GBA运行一卡多人联机游戏其实就是利用这个GBA本身存在的功能，所以各位玩家不需要担心！驱动安装很方便，但是有点要注意的就是如果你的电脑原来安装过EZ或者XG的驱动程序就必须先卸载那些驱动，不然可能会造成驱动安装不上的问题。安装LINK前请先安装驱动XG2Link0.5版本，因为连接线LINK的必须系统驱动



只有在安装了软件后才能解压缩出来，不然你就不能安装连接线LINK了。

因为我使用的系统是Windows XP，所以大家看到的是后缀2000/XP的驱动。如果大家使用的是Win-dows98那就安装相应的98驱动就可



以了。不过我在这里建议大家还是使用 Windows 2000 或者是 Windows XP 比较好！

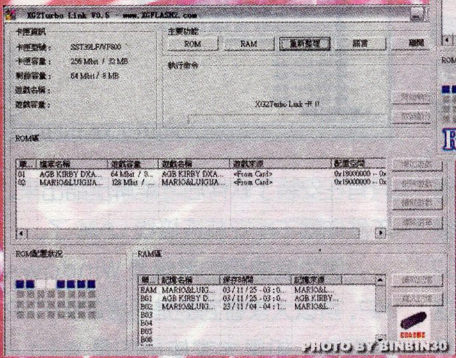
接下来可以开始测试卡带了，XG2Link0.5的软件是一个初级的客户端烧录软件，可以看到语言只有繁体中文和英文版本。（因为这次 TURBO


英文界面

的开发小组是XG的台湾小组，所以中文是繁体字并不奇怪）我相信正式版本的软件肯定会有简体中文的。

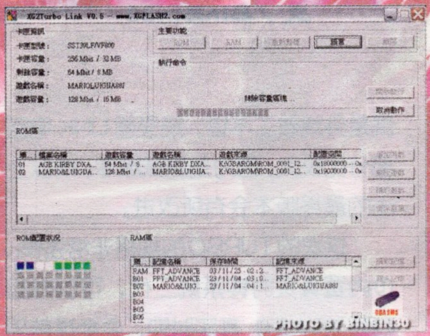


点击重新整理菜单后，TURBO就开始联机了，联机界面如图。



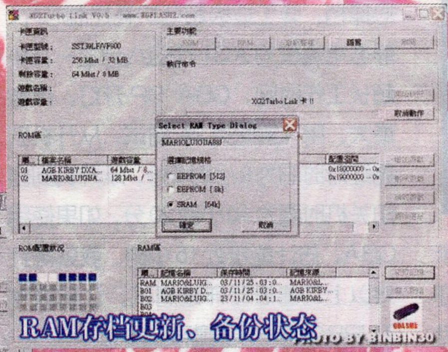
联机的速度很快，大概只需5、6秒的时间。联机成功后点击Rom菜单，界面就会出现按分区概念用颜色划分的Rom区域。以分区方式来划分FLASH芯片8个区间的确是一种创新。

也就是说目前这个TURBO卡带是可以随意删除或添加Rom的，这样的确很方便广大玩家。看前面的Rom配置状况那个分区配置图，我烧录测试的游戏是《星之卡比》还有《马里奥与路易RPG》。《星之卡比》是一个SRAM存档方式的游戏，呆会儿大家就可以看到我测试卡带中的超强SMS记忆棒的备份、更新卡带SRAM记忆



的详细测试，现在先卖个关子。

在没有烧录游戏以前，Rom配置状况分区图的颜色是以绿色来标记的，大家可以准确地知道自己所烧录的游


RAM存档更新、备份状态

戏Rom分配在哪个位置。

蓝色区域就是烧录完成的，而绿色就是没有烧录好的Rom空间，还有一点请大家注意看RAM区：我上次烧录的《最终幻想战略版》的存档记忆仍然在卡带里的RAM记忆区里，而且可以看到SMS记忆棒第一个区B01里也保存着相同的记忆，这就是说烧录新游戏也不会把原来的游戏存档洗掉，这是非常保险的做法，特别对于很多冒失的玩家来说绝对是一个贴心的设计。

开始测试RAM记忆功能，点击“重新整理”后点击RAM就进入RAM记忆存档更新备份状态。

其中RAM表示卡带中的SRAM芯片记忆存档，而B01，02就是卡带中的SMS记忆棒的存档区域。这里我需要说明一下就是：这个TURBO烧录卡的存档方式与同类产品如EZ、GBALink都不同！具体的硬件区别就是，一般像EZ这样的烧录卡，卡带中只有SRAM芯片是用来保存记忆存档的。而TURBO的是卡带内一样存在SRAM芯片，但是这个SRAM芯片只能是当作补助使用，真正起存档作用的是SMS记忆棒保存系统。因为TURBO卡带中的SRAM芯片只是用来保存当前游戏存档，所以TURBO的记忆方式是比较特殊的，它在运行游戏时就把游戏的存档保存在卡带的SRAM芯片中。如果你的卡带中有两个游戏，在你需要运行第2个游戏时，那么请先把第一个游戏的记忆拷贝到SMS记忆棒当中，不然你的SRAM芯片中的第一个游戏存档就会丢失（在你运行游戏的时候卡带会提示你注意保存存档）。如果你需要运行第一个游戏，那么也请把第一个游戏的存档从SMS记忆棒中提取到卡带SRAM芯片中才能在游戏中读取存档。

这个就是TURBO的菜单界面了。StartGame是开始游戏；BackupSave是备份SRAM芯片存档到SMS记忆棒当中；Re-store是提出SMS记忆棒中的存档到SRAM芯片中；DeleteSave是删除SMS记忆棒

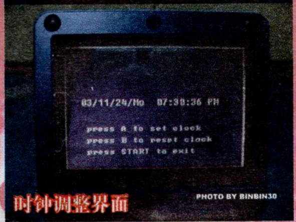




备份存档界面


提取存档界面


删除存档界面


时钟调整界面

存档；ClockAdust是调整时间。图中Save Data就表示当前SRAM芯片中的游戏存档是《马里奥与路易RPG》，那么你就可以运行第2个游戏了。

大家对软件界面与SP实际界面都有了一个详细的了解后，这回该看看TURBO硬件的庐山真面目了。其中黑色圆圆的东西就是整合了CPLD还有时钟电路的ASIC特定芯片。这样设计的好处就是给这个烧录卡的使用时间带来了非常显著的特点。而且这个烧录卡的FLASH芯片采用的是3.3V专为手机设计的超低功耗FLASH芯片，只用了一片极品85NS富士通BGA封装的超薄记忆体，所以就用不着两片FLASH去分时读取数据了，这也是省电的技术重点之一。因为只需要供应一片FLASH的电源，就算加上ASIC的10NS延时，一共也就只用95NS的时间，所以读卡速度还是超快的，完全避免了游戏运行滞后的现象！这个也为了能够长时间运行游戏打下了很好的基础。目前玩家都是使用GBASP为多，这样能提供最大限度的延长卡带运行时间就显得是更加重要。

而且卡带内部的电池是采用日本原装三洋3V 2020 ML可充电型锂电池（为什么不使用松下2020VL可充电3V锂电池呢？因为三洋2020 ML可充电3V锂电池的容量比松下2020 VL的大一倍，当然价钱也贵许多），这样卡带的时钟及SRAM的存档都可以最大限度保证正常了。卡带PCB背面就是SMS记忆棒核心部分SST的39VF800A FLASH存档记忆芯片！这种芯片的特性与烧录卡的FLASH芯片是一样的，就是可以掉电保存很久，这样看来TURBO官方说明保存10年的数据存档并不夸张。因为游戏存档而失去信心的玩家们可以放100个心，这次的TURBO不会让大家辛苦的游戏成果随意丢失了。

我随后测试了中文版的《口袋妖怪 蓝宝石》、《我们的太阳》，主要目的就是看时钟功能能不能在这些游戏关机后仍保持正确的时间。经过详细测试后，TURBO的时钟功能的确有用，我在《口袋妖怪》中先调整好了时间，然后保存存档，过了20分钟后，再开机看看时间。结果与预料的一样，游戏内部的时间还是非常准确的。而且在测试《我们的太阳》的时候，我在游戏里调节了与真实的时间一样的日期后，关闭游戏，再进入卡带时，发现卡带的目前运行时间与游戏里调节的真实时间是一致的，因此，TURBO对《我们的太阳》是完全正常支持的，这点比EZ2要好很多。

接着测试TURBO连续运行时间，我在早上9点钟开始测试《索尼克2》，到我下班18点钟的时候终于到达红灯状态，然后在19点5分左右自动关机。这样看来与XG官方宣布的能连续运行10小时20分相差不远（也就15分钟左右）。（测试这个卡带的运行时间我真是有点等得不耐烦，总是想它什么时候才没电呢？笑）我的测试是以SP开前光、音量最大为前提的。

在这次测试中，唯一不满之处就是对其烧录游戏的速度，128M的烧录全部时间需要7分25秒，不过由于这次使用了分区的概念来划分FLASH芯片，速度慢一点也是可以接受的，而且这次的软件版本只是0.5版本，还没有达到正式版本。所以正式上市后的正式版本应该在语言支持方面与烧录游戏速度方面有所改进的。

总的说来，这次XG2 LINK TURBO 256M卡带的功能是非常多而且实用的。我总结了一下TURBO卡带的优缺点如下：

优点

①烧录器方式的改进可以有效保护金手指，不会因为拔插太多而损坏。

②可以随便删除任意位置的Rom，这样为玩家带来了非常方便的操作方式。

③使用SRAM芯片+SMS记忆棒系统的搭配存档方式世界首创，为永不掉记忆存档这个玩家迫切需要的功能提供了一个完美的解决方案。

④对应口袋时钟功能、全球首个可以正常支持《我们的太阳》第二代真实时钟的烧录卡。

⑤对EEPROMV124存档方式提供支持，可以直接用硬件模拟，这是除了AGBS外第一款真正直接支持EEPROM的国产卡。

⑥CPLD芯片及时钟电路整合到特定的ASIC芯片，以及使用专门为手机设计的FLASH 85ns芯片，为长时间的卡带运行（10小时左右）奠定了硬件基础。

⑦使用三洋高容量3V 2020 ML可充电锂电池。

⑧硬件直接支持1M FLASH记忆的游戏，不用任何补丁。是除了AGBS外的第一款真正直接支持1M FLASH的国产卡。

缺点

①初期的烧录线LINK外观不够完美，造成使用烧录线的时候不能同时为SP充电。

②初期的0.5版本烧录程序对烧录游戏使用的时间比较长，有待改进。

③游戏名字暂时不能支持中文。

官方论坛：http://www.xgflash2.com/discuz

本月掌机游戏纵览

12月代表着一年的完结，同时这一个月也是游戏界最为热闹的时候。国外每逢12月圣诞便会出现一次购物狂潮，而游戏厂商们的真正较量都是在这个月展开的。本月的GBA游戏果然如人们预料中一样大作不断，而且游戏的素质也都是相当之高！那么就让我们来看看这个月商家们为我们掌机玩家带来了什么样的好礼物吧！

文/WRG/emucooky



本月登场的第一部真正意义上的大作应该是来自科乐美（Konami）公司的《口袋力量职业棒球6》了。作为科乐美的一个招牌掌机经营类棒球游戏，《口袋职棒》如今已经做到了第6作，而每一作都会获得一群固定掌机玩家的拥戴，可见本游戏确实有其独特魅力。《口袋职棒》的故事模式最早是从科乐美“《实况力量职业棒球》系列”中的“成功模式”改编而来，玩起来感觉颇似世嘉的“《创造球会》系列”。但本系列在事件的丰富程度上要远远超过同类的其他作品，在该游戏中上时不时会出现一段突然事件的动画，使得玩本作时玩家绝对没有那种育成类游戏玩久而觉得单调的感觉。喜欢此类育成经营类运动游戏的玩家不妨试试这款游戏，虽然棒球在国内并不怎么流行（日本大流行，就像中国流行羽毛和乒乓一样），但是游戏本身做得还是非常不错的，Fans向吧！





索尼克迷在本月也收到了来自世嘉的礼物：除了PC上《索尼克DX》和家用机上的《索尼克英雄》外，掌机玩家同样可以在GBA上玩到索尼克最新作品《索尼克战斗》，这部早在N个月前便被世嘉发表的作品着实让我们等得好苦。本作背景画面全部采用了3D建模，而且被人们所诟病的GBA 3D机能不足的问题在本作中竟然不见了！背景的建筑物做得非常平滑，马赛克也几乎没有，这不得不让人佩服世嘉制作班子的能力。不过角色在游戏中却只有“正反”两个面，也许是为了减少多边形的数目吧，但战斗中当角色们向上或向下移动时便显得极不自然。本作作为一款格斗游戏，手感确实做得相当不错，简单而且流畅，即使是第一次接触本作的玩家也可以在最短时间内上手。而本作也充分利用了GBA便携掌机的通信机能，最多可以4人连线进行乱斗的对战模式让人想起了MD上的《幽游白书 魔强统一战》，独乐乐不如众乐乐嘛！不过日本方面对本作的评价却比较令人意外，《FAMI通》给本作的评分只有28分，这只能说日本和国内玩家的游戏观有所不同吧。





哈，前面提到了MD上的《幽游白书 魔强统一战》，相信一定有不少玩家们相当怀念吧？浦饭、飞影、藏马、桑原等等一个个再熟悉不过的角色似乎又把我们国内的“幽白”迷拉到了过去美好的回忆中……如今GBA上也有《幽游白书》了！然而它带给我们的不是美好的回忆，反而使我们掌机玩家陷入了无尽的恶梦之中……(ioi)它就是本月由雅达利推出的GBA动作冒险游戏《幽游白书 灵界侦探》。早在玩GBA上的《龙珠Z 决斗》这部游戏时便已充分领教了老美的恶搞能力，本作中老美此能力继续得以发扬，由日本同名漫画改编的本作在雅达利制作人员的手中已经变得惨不忍睹，美国化的画风、美国化的手感：主角们在受重伤时的肖像越看越像笔者童年的涂鸦，平时攻击敌人打着打着就会莫名其妙穿到敌人身后，反而被敌人“身后偷袭”，而地图上除了一个指南针可以辨别方向外没有任何小地图，到很难判定自己的具体方位……如果非要给一个玩的理由，那就是看富坚义博的面子吧。





嘉富康（Capcom）的“《洛克人EXE》系列”在赢得了不少玩家的肯定后目前已经稳稳成为公司的头号摇钱树，不但动画在日本电台热播，而且在GBA上的正统作品更是出到了如今的第四作。如果以平常的眼

光看的话，本月的《洛克人EXE4 锦标赛》应该算是一部认真的作品，不但新增了不少的系统，连画面素质也提升了不少。但若以挑剔的眼光看，本作不得不说是一部骗钱的作品……引用某人的一句话："总的看起来和以前是一样的……换了个剧情，增加部分芯片，在细微处做些改进就成了一部新的作品，可以扔出来骗钱了……"。这些暂且不说，继任天堂的《口袋妖怪》分成了两个版本发售后，目前一个游戏多个版本的现象愈发严重，就连《洛克人EXE》也跟上了风，说白了，这其实是厂商从玩家口袋里拿钱的一种方法罢了。





MM们这个月也会收到不少礼物，其中由TDK发售的《魔卡少女樱》是一部由知名动漫改编而来的游戏，类型为目前流行的迷你游戏大集合。剧情交代过程中采用了大量的动画截图，可惜画面小得简直无法看清……而作为构成游戏主体的迷你游戏部分做得也并不理想，远远未达到《瓦里奥制造》那种水平。另外一款为MM准备的则是《牧场物语 矿物镇的伙伴女孩版》，这次玩家扮演的不在是一个大男孩，而是一个从城市而来的JJ了（因为在城市里已经工作了，所以叫JJ）。JJ在牧场上辛苦地经营体验原来男孩子体验的生活，并且游戏中还准备了许多帅GG们，活活，这次轮到女生主动追求男生了。可惜《牧场物语女孩版》不像之前的男孩版有汉化，语言的障碍在一定程度上阻碍了MM们的兴致，不然这部作品定能成为本月首推的MM游戏。





今年是日本著名漫画家水木茂老师的八十周年诞辰，科乐美公司为了纪念这位杰出的漫画家，在PS2、PS和GBA上各推出了一款《鬼太郎》的游戏。GBA上的《鬼太郎》是一款十分出色的动作冒险游戏，凭借128M的大容量，游戏在画面和音乐等各个方面都做得相当完美，故事也忠实再现了原作剧情。游戏在很多方面与Konami的几部《恶魔城》极其相似，同样拥有着装备，拥有着法术，在杀死妖怪后可以获得钱来买装备。不少玩过的玩家都不约而同地将此作品称为"鬼太郎版恶魔城"。在这里除了要感谢水木茂先生能带给我们这么精彩的漫画，也感谢Konami能制作这么优秀的《鬼太郎》游戏，还要感谢国内的WRG组织Dump了这个游戏的Rom使得我们玩家能够在烧录卡上享受游戏的乐趣。





"冷饭王"世嘉公司在这个月一反常态，除了带给我们掌机玩家最新的《索尼克战斗》外，还与Treasure合作开发了动作游戏《铁臂阿童木 阿童木之心的秘密》。说起Treasure可谓无人不知无人不晓，当年MD上的《火枪英雄》和《幽游白书 魔强统一战》均出自其手，这部《阿童木》在它手中自然也闪烁着耀眼光辉！除了稍短的流程外，爽快的手感、激动人心的画面等都使得本作在《FAMI通》的评分中轻松取得了36分这样的超高分！所以你可千万不能错过这么一部难得的好游戏哦！不过奇怪的是，这么一部佳作在日本首发的出货量竟然只达到了8.5%（2998本），不得不感叹日本玩家独特的想法啊！：-(





美版游戏中本月最耀眼的大作恐怕是EA出品移植自PC的赛车游戏《极品飞车地下狂飙》了（光听名字就肃然起敬呀，呵呵）。当初真不敢想象一部在PC上运用到DX9技术的游戏以全3D形态移植到GBA上会变成什么样子。然而事实证明GBA真的不适合做3D游戏，本作的背景做得实在是令人作呕……车身倒是做得不错，地下狂飙模式、快速竞赛模式都被保留了下来，只是改造车体中的喷漆竟然一开始是被锁着的，着实令人更加反感。如果大家非要玩GBA的3D赛车游戏，那还是去玩同样由WRG组织Dump的《Top Gear Rally》吧，比这个游戏好多了。老美啊老美，你们什么时候才能认识到3D在GBA上行不通呢？估计只有今后的PSP和GBA2才能满足你们的设计要求了……



随着圣诞的来到和离去，2003年也就过去了。在2004年厂商们又会有什么举动，为我们掌机玩家开发哪些更好的掌机游戏呢？一切尽在下期的点评中……



SONIC BATTLE 剧情攻略

文/windx

机种：GBA	游戏厂商：SEGA	游戏类型：ACT
容量：128M	游戏人数：1-2人	发售日期：2003.12.04



ストーリーモード：故事模式。主要模式，展开游戏剧情的地方（下文有详细介绍）。

バトルモード：战斗模式。可以和电脑或者朋友们进行混战。

チャレンジモード：生存模式。选各个人物来进行各种战斗。

トレーニングモード：训练模式。可设定对手及其各项行动来训练自己对战的功力。

パーティーモード：聚会模式。需要联机和同伴一起玩小游戏。

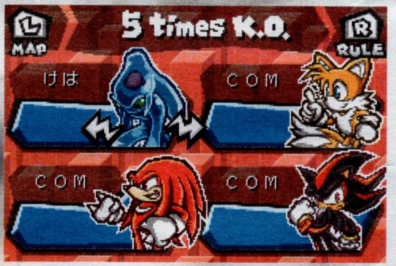
たいせんきろく：记录查看。这里可查看你游戏中的各种纪录，如最长游戏时间等。

オプション：菜单。这里可将游戏语言在英日中间切换，最后一项是消除游戏的记录。

简单操作说明

A：跳跃
B：攻击
L：按住不放为回复HP和蓄力（双击可以切换视角，蓄力时按方向也可转视角）
R：必杀技（能量满后威力增倍）
两下前：快跑突进
↓+B：气罩，可将人弹开
后+B：将敌人打向空中
空中+A：二段跳或腾空（根据人物有所不同）
空中+B：空中攻击
空中+R：空中特殊攻击

战斗规则与技巧



游戏中的战斗分为两种，生存和K.O.，一个是尽量不被击倒，一个是要尽可能击倒多的人。战斗开始的选项确定后所使用的特殊技稍有差别。如果被攻击掉血会增加很多能量。能量集满时使用R特殊技有一击必杀的效果，不过被防御的话对方的能量立即全满。且使用了技能后无论是否攻击到敌人，能量都会用光。将敌人击飞后按跳可冲上去连击。而自己被击飞后撞向障碍物时按飞出方向的反方向键可以弹回，可先发制人！

能力卡片



在剧情模式中，机器人Emerl参加的战斗结束后除了增加Skill Piont外，还可得到其他参赛者的某个能力的卡片（银色机器人除外），按R可配置装备这些技能。可使用的技能数量由Skill Piont限制，装备卡片上的一颗星相当于5点Skill Piont。装备的最大星数不能超过Skill Piont。另外得到卡片的种类是随机的，跟战斗中使用的技能无关。

特殊技能卡片



在游戏的最后一章里，在都市里能够进入Sonic Team。在这里输入密码能够得到珍稀的能力卡片。密码如下：

alogK：Amy Combo
EkiTa：Chaos Combo
ZAhan：Cream Combo
tSueT：E-102 Combo
yU3Da：Knuckles Combo
AhnVo：Rouge Combo
Armla：Shadow Combo
75619：Sonic Combo
OTrOl：Tails Combo

故事模式剧情攻略

—Sonic 篇—



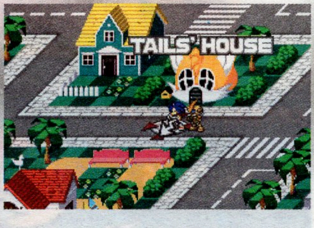
要点：移动鼠标可控制人物移动，将鼠标指向圆盘便可展开剧情（大多要发生战斗）。

流程：Emebrald Beach→Tails'house→Tails'lab→Emebrald Beach→向上来到HollySummit→Knuckles'house→结束

剧情

博士："战斗啊！为什么不战斗？！为我将Chaos Emerald带回来！"

机器人："…………"



博士："我不需要你这样的机器人了。"

Emerald Town，这里是Sonic和同伴们居住的城市，故事从Sonic发现一个神秘的机器人开始。

Sonic在下方海滩里发现了被遗弃的机器人并决定将它带到Tails'的房间。之后Rouge出现，它想把机器人偷过来……来到城市中部的Tails' house，但是进屋遇见的却是Shadow！它叫Sonic将机器人交出来并离开。当然不能答应，获胜后Shadow离开。不久Tails出现了，Sonic拜托它将机器人修好后便飞一样离开了，而Tails也只有无可奈何接受这个请求。

海滩上，Rouge告诉Sonic那个机器人不是普通的家伙，并约定和Sonic战斗，如果胜利的话便将机器人交出来，好胜的Sonic当然答应了。胜利后Sonic对众人都想要得到这个机器人感到奇怪，于是决定回Tails处看看。在实验室里，一进入便受到灰色机器人的袭击。



胜利后见到了Tails，它也对有同样的机器人来袭感到奇怪。

接着Tails为Sonic讲解了机器人的妙用，原来机器人的力量之源是名为Chaos Emerald的东西，而且它还能够在战斗中学习对方的各种技能。为了教会机器人移动，3人进行了一场战斗，之后便可在地图上用R编辑机器人的技能了（按R然后选第一项就能为机器人编辑技能了，可将学习到的技能替换原先装备的技能）。

教会了机器人基本的动作后，二人来到海滩。有了宽敞的地方，可让它学习一些高深的技巧了，战斗结束后Tails为机器人取名为Emerl。回到Tails的房间，又遇到了来袭的机器人。这正是展示Emerl学习成果的好机会……轻松取胜后众人决定去找Knuckles，从上方的街道离开。



来到HollySummit，在这里又遇见了拦路的机器人，3对1很轻松，但要注意它战斗死后的自爆会造成大伤害。来到Knuckles'house，和Knuckles见面刚想叫它教Emerl两招时，它却把Emerl当成了袭击这里的机器人。战斗过后Knuckles对机器人那些类似Sonic的动作感到惊奇，而后痛快地交出了Chaos Emerald，机器人的能力大增。

—Tails 篇—



流程：Emebrald Beach→左边箭头→Central lab→Crossing→Central lab→Highway→office→上方箭头→Knuckles' house→Bridge→回到Emebrald Beach

剧情

为了教机器人新技能Sonic再次去了沙滩。

Tails："我还不是很了解Emerl，但肯定跟Chaos Emerald有关。可惜我的研究所损坏了……慢着！我可以去使用城中的研究所啊！"

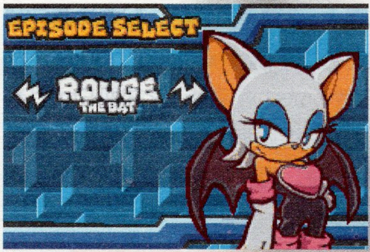


在沙滩上找到了二人，它们正在沙滩上训练。然后带这机器人从左面来到了Central city，步入中间的大楼Central Lab，但是却不让进。在十字路口遇见了Rouge，战斗胜利即可得到它的通行证。进入研究所检测时查出它身上带有危险的武器，防御机器人出现。战胜两处的机器人后从高速公路逃离，但被Shadow阻拦，它说要在Emerl发挥真正的力量之前破坏它。



战斗胜利后，Rouge劝走了Shadow，在Office战斗后从上方来到HollySummit。可以在Knuckles'house，由于言语不合又开战了，胜利后Knuckles和大家一起去海滩，但在桥上遇到了埋伏，在Knuckles的掩护下两人来到海滩。这时Rough说Emerl是毁灭世界的武器，只有找到7个Chaos Emerald才能将它还原成普通机器人……

-Rough 篇-



流程：Haighway→Central lab→左边出城→Emebrald Beach→右边出城→Crossing→上面出城→Club Rouge's（两次）→回Crossing→左边出城→Buliding→结束

剧情

3天前……

总统："消失在50年前古代武器'Gizoid'被蛋头博士发现了。你可凭这个通行证去'Central Lab'找你所需要的信息。我们看好你，国家的安全就靠你了，Rouge。"



Rouge："是，长官。不过别忘了我的报酬哦。"

Rouge在电脑里找着资料，当找到想要的信息时却发现已被别人使用。原来是蛋头博士！在高速工路找到了它后，得知它也想找到7个Chaos Emerald和与'Gizoid'通信的密码。另外，它将政府所说的东西扔到海里了－－b，并造出了更好的机器人来收集水晶。干掉一个机器人拿掉了它身上的水晶碎片后，博士逃走了。

接着去中间大厦查资料，"Gizoid"是在古代废墟被发现的拥有高技术武器的机器人。得知这个消息后，Rouge想将这个机器人训练成究级盗贼，以便能得到世界上所有的珠宝。不过机器人只听命于与它建立"Link"的人，而且此人也可叫它听别人命令。



来到海边发现机器人已经和Sonic建立Link了，并已经授权Rouge命令它的权利，而Rouge决定将它偷过来。趁海滩上只剩Amy的时候出手，战斗胜利后Rouge将机器人带走。

在十字路口干掉机器人后来到了Rouge的地盘：Night Babylon，没想到Amy凭直觉早就在这里等候了。扫除障碍之后，Rouge开始让机器人接受珠宝大盗的训练。训练内容分别为：两分钟内击倒敌人5次，两分钟内不被Rouge碰到，不输1次赢5次。训练完成后准备去Emerlad Town作案，在十字路口再次击倒了Amy。



来到藏有Chaos Emerald的大楼处，在Rouge想拿取时Emerl将其吸收了。这样它就得到了3个Chaos Emerl。Rouge想将水晶抢回来的时候Sonic出现了，战胜后再次面对3对1不利的局面终于放弃战斗将机器人还回去了（这下Amy又逼Sonic扮演父亲了^_^）。

-Knuckles 篇-



流程：Tails Lab→左边箭头→Amy's Room→Crossing→上方箭头→Bar→Casino→Theater→Hotel→Club 'Rouge'→回到Tails Lab→Emebrald Beach→左边箭头→Crossing→上方箭头→Gimme Shelter→Depot→回到Tails Lab→完成

剧情

得知Emerl需要Chaos Emeralds来提高能力，且还能通过学习别人的战斗技巧强化自己，Knuckles燃烧了起来："它越训练就越强？我必须帮助它发挥所有的潜能！糟了，如果它跟着Sonic的话就永远不会变强。我必须找到它们。"与此同时蛋头博士也派出了大量的机器人来寻找Emerl。



到研究所进行一番比试后，Knuckles教会许多技能给Emerl。在听到"在Night Babylon出现了神秘的机器人"的特别报道后，两人决定去一看究竟。在Amy家里闲聊了几句后来到了十字路口被暴走的Gamma狙击，干掉后从Rouge处得知这个Gamma是蛋头博士用废品制造的实验品而已，它的目的就是抓回Emerl。

在酒吧询问这里被袭击的事情，但Emerl却误认为是那个机器人而招来了防御机器人。逃离后来到赌场，Emerl在Knuckles查看情况的时候跑开了。在剧院和饭店分别干掉追来的防御机器人后终于在Rouge俱乐部找到了在与Rouge战斗的Emerl。而之后新闻里播报的机器人袭来，胜利后从它们身上得到了Chaos Emerl的碎片（Rouge称Knuckles为Emerld的手下^_^）。



回到研究所，从Tails口中得知只要收集到3块相同颜色的碎片就可以组成一个完整的Chaos Emeralds！为了抵抗蛋头博士的进攻，两人决定去海滩进行特训。训练结束时蛋头博士突然出现（Emerl说不认识它^_^），派出机器人想抢回变强了的Emerl，结果是我们不但打败对方还抢到了碎片。

乘胜追击来到十字路口，干掉第5号机器人又得到了一块碎片。蛋头博士一方面对Emerl的成长感到欣喜，一方面又为它所带来的所有机器人被毁感到震惊："你们绝对不会在Gimme Shelter发现我的！"说完就逃走了。



在NightBabylon找到了博士所说的地方，冲进去后却发现中了蛋头博士的圈套，Knuckles被困住！此时蛋头博士说出了它的计划，要利用Emerl来制造出超级蛋大炮来控制世界。打败看守的机器人后按开关恢复了Knuckles的自由。

回到实验室，将碎片合成了Chaos Emeralds。在增强能力的同时竟然发现Emerl学习蛋头博士说话，还将Knuckles被抓的事情抖了出来^_^。

－Amy 篇－



流程：Tails' house→Emebrald Beach→Beach→左边箭头→Amy's Room→Crossing→Amy's Room（两次）→Crossing→上方箭头→Signboard→Club 'Rouge'→回到Tails Lab→结束

剧情



Amy："Sonic！！我知道你在这里！你躲不了的，我的卡片显示你就在这里！"

Tails："Amy…它的确不在这里…它…是这么说的……"

Amy："那么就是说它在咯，Sonic。"

Tails："哎呀！！"

在Tails家找到Sonic，但它却无视Amy和Emerl去了海滩，Amy不顾Tails的劝告追去海滩。见到Amy后Sonic急忙溜走，Amy却认为Sonic是在考验它是否能够1个人保护好自己的宝贝Emerl（这时Emerl也溜走了）。



Amy："Emerl上次被Rouge带走已经是我的责任了，这次我一定会保护好它，证明给Sonic看我是一个好妈妈！"说了一堆话后发现Emerl不见了赶忙去找（-_-b）……

在东面的海滩，发现了Emerl和来抓它的机器人。战斗胜利后拿到两块水晶碎片，同时也得知Emerl拥有了感知周围是否存在碎片的能力。抱着如果收集了足够的碎片Sonic一定会承认她为妻子的想法，Amy开始了收集之旅。

在Amy家遇见了Cream和它的查奥伙伴，然后大家进行了拳击训练。在Amy累了的时候Emerl一个人跑了出去，在十字路口训练了一下。回去后和Amy和Cream进行了10KO的战斗，然后Amy卸下了身上的负载又来了一场。胜利后Emerl感知到了碎片……

干掉了十字路口的机器人往上来到了广告牌处，干掉蛋头博士的机器人得到了碎片。在Emerl单挑Rouge胜利后终于收集全了5块碎片。正想离开的时候又有感应了，原来是Shadow在这里，不过它还没有醒过来……既然这样那就先回实验室，终于能力又上升了。

Amy：“Sonic，我帮助Emerl提升能力了，这下你可以和我结婚了吧，啊！！”

Sonic：“Amy，那…你先将眼睛闭上吧……”就这样，在Amy闭上眼睛后它以超音速又逃走了^_^……

-Cream篇-

流程：Workshop→Laboratory→Computer→Workshop→Duct→Depot（3次）→Duct→完成



剧情

Amy：“今天的训练就到这里，看看我怎么样了。”

Emerl：“照这个速度下去你的体重能在3天内减去两磅。”



Amy：“太好了，那…我要去买东西了，马上就回来。”

Tails：“Amy真的变强了呢，不是吗？”



Sonic：“嗯，不是开玩笑呢。”

见到Sonic的到来Cream很高兴，而它们则是从新闻里得知这有Chaos Emeralds才来附近看看的。闲聊的时候蛋头博士出现，并使用改良后的机器人把Cream和Emerl抓走了。能行动后，打败多个机器人并得到了碎片。来到电脑处蛋头博士把Emerl当成了它的部下，并告之Duct Key的位置。打败工厂内的其他机器人，又得到了两块碎片。在Duct为了不让Cream难过而不战斗，看到Emerl即将被摧毁时Cream终于哭了。



由于那个机器人太厉害所以暂时离开，在Depot训练3次后终于有信心去和它战斗了。但此时电脑里传来了Sonic的声音，原来是蛋头博士想以二人来威胁Sonic。为了不让它得逞，两人准备逃走。干掉先前的机器人可以得到完整的水晶。

此时蛋头博士来了，而Emerl看到了先前囚禁Knuckles机关的按钮，看到挣扎中的博士，Sonic大笑：“嘿！博士你很开心啊，你想给我们看你新的舞蹈吧？真是太酷了！！”

蛋头博士：“你们！！我饶不了你们！！……”

-Shadow篇-

流程：Computer→Club‘Rouge’→Emebrald Beach→左边箭头→Crossing→Computer→去世界各地



战斗顺序无先后：Club‘Rouge’、Amy's Room、Central Lab、Tails Lab、Emebrald Beach、Runis。→Highway（3次）→完成

剧情

蛋头博士：“Sonic已经得到第6个Chaos Emerald了，看来我是低估了它们。但我相信Shadow是不会给它们第7个的，因为那是它控制混沌的开关，即使失去了它我也仍能凭祖父工作日志里的信息来统治世界。因为我是蛋头博士，恶魔科学家，哈哈哈……”



Shadow：“又来了……有人在和我交谈”

？？？：“一股很强的能量。这能量是不应该存在的，不能让悲剧发生……”

Shadow：“悲剧？什么悲剧？”



Shadow又看到了同样的幻觉，在电脑处它遇见了和它对话的东西……Rouge出现，从它口中得知这是传说中的兵器。正想继续交谈的时候敌人出现了，将它们干掉之后Shadow身上却发生了不妥，Rouge只好将它带去了俱乐部。昏迷中听到了创造者的呼唤，话语中希望博士不要重演悲剧。之后回忆起了去破坏Emerl的那一幕幕……

醒来后决定继续去找Emerl，向Rouge道谢后得知它们在海滩。在海滩告诉Sonic得到7个水晶后Emerl将变成能够毁灭世界的武器。而Snoic认为Emerl是有心的机器人，它不会这样做。这时Emerl突然出现，感应到水晶的它反常地大吼：“快！给我力量！”



Snoic让Emerl跟随Shadow去蛋头博士处以找回真实的自己，打败了十字路口的机器人，来到工厂内的电脑前。Rouge又出现，它告诉Shadow它和终极兵器“Gizoid”都是Gerald博士所制造的。它受政府的逼迫，不得不研究战斗兵器。但它本人更希望制造能为人们带来幸福和快乐的生命体，所以赋予了两人灵魂。

Shadow终于作出了决定，它将自己的水晶给了Emerl。成了最终兵器Gizord的新主人后，它给Gizord下命令：“带给人类希望”。让它恢复为Emerl，且从此没有任何人能够控制它了。接受了Shadow的指教后和它约定在打败了所有人后去高速公路和它在来一场战斗。

在世界各地打败了其他人后（见流程）来到高速公路，击败了Shadow和Sonic两人后表示对Emerl已经放心了。因为它已经不再是弱小、不能说话的机器人了，它已经成长并成熟了……

-Emerl篇-



流程：Altar→Crater(可自由去各地)→Deathegg→Eggman→结束

剧情

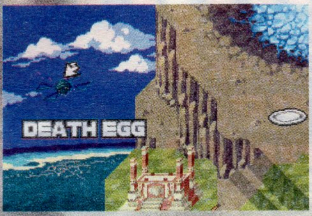
Emerl已经意识到它与Shadow有着同样灵魂，已经得到了7个水晶。然而蛋头博士还没有放弃它征服世界的计划……

蛋头博士：“我的机器人全完蛋了，水晶也被拿走了。Emerl不但觉醒了还拥有众人教它的技能。我相信很多人到这里都会放弃的，但是这不会是我！因为我是个天才的科学家，如果祖父的日志正确的话，有你受的，Sonic！”



Sonic说话的时候蛋头博士猛然出现，它告诉大家它在飞船上安装了超级蛋光线。他要继续称霸世界的计划。Tails说发现飞船在Holly Summit上方出现，但同时也非常疑惑博士为什么要泄露自己的计划……来到Holly Summit，从Knuckles处获知Chaos也出来捣乱了。

Tails出现，由于飞行船只能坐1个人。Emerl前往，先去山上打败Chaos，然后来到DeathEgg。打败蛋头博士后立刻求饶并答应以后再也不会做坏事。Emerl原谅了他，但这个家伙却趁Emerl不注意的时候用大炮攻击（原来Emerl受到强能量冲击时数据会重置，并可再次建立Link）。蛋头博士也总以此成为Emerl的新主人。



Emerl由于能量溢出而不受任何人控制，可是它却控制超级蛋光线瞄准了地球，还将来制止它的蛋头博士打飞。这时Sonic手中突然出现了Master Emeralds，使用这个就可以制止失去控制的Emerl，所有人的希望都在Sonic身上了。

到达身边的时候Master Emeralds却被Emerl打碎了！只剩30秒，超级蛋光线就要发射了！世界即将毁灭。Tails孤注一掷，打败Emerl！阻止攻击！最后一战的Emerl能力十分强劲（比我给它装备的技能厉害多了）。终于，它恢复了正常…但是……

Sonic：“还能走吗？我们回地球吧。”

Emerl：“好想再见大家最后一面啊。我不想走，我想念你们每一个人…”



Sonic：“不要太认真了。来吧，让我们继续去玩吧。每个人都在等着你呢。Emerl…？Emerl！！！”

倒数时钟的声音结束后Emerl也消失了……

回到地上，Cream非常难过。“不要哭”，Sonic拿出水晶的碎片说道：“Emerl在这里呢！”

Tails：“如果我们让这个世界真正和平，四处充满欢笑的时候。你不认为我们能再和Emerl玩吗？”

Sonic：“Yeah！一定的！”



スーパーロボット大戦 COMPACT 3

悠久野心之终点

超级机器人大战 COMPACT3

文/遥远的真实和陌生的虚假·阿姆罗

机种:WSC	游戏厂商:BANPRESTO	游戏类型:SLG
容量:64M	游戏人数:1人	发售日期:2003.07.17

游戏简介

“《超级机器人大战C》系列”是WS掌机的系列作品，它以独特的剧本选择系统和“低数值”等特点吸引了很多的机战Fans和机战疯子(汗)。本作作为C系列的完结篇自然继承了它的优良传统，并加入了更多的作品，首次采用彩色画面，剧情画面的背景超漂亮，存档时间相当之快，还有大魄力的特写场面。虽然与同容量的《机战D》相比要逊色不少，但是《机战C3》确实是WSC上的系列最强作品，机战Fans们不应错过。



新系统简析

①机师培养PP值系统

我军机师在击坠敌机后会获得PP奖励值，在过关后的机师养成中可以使用。格斗、射击、技量、回避、命中，每上升一点都需要消费5点PP，而防御和SP每上升一点需要10点PP；技能提升方面可以通过消费PP获得以下特技：防御、底力、先动、SP恢复、斗争心、豪腕、狙击、援护攻击、援护防御、集中力、ガッツ、特殊技能+1、复兴、逆袭、见切。

②改造奖励点系统

将一机体的5项参数改造满后会出现奖励，类似《机战D》，分别是：HP+2000、EN+150、运动性+20、装甲+500、限界+100、移动力+1、空A、陆A、海A。

③特殊的侦察系统

本作中取消了“侦察”指令，只有使用觉醒人机器人的特殊能力才能侦察指定范围内的机体。

④不是系统的系统

每种强化芯片最多可获得8个，当拥有8个时再击坠搭载此芯片的敌人机体时不会显示获得画面。

⑤比较失败的系统

本次机体换乘时，是以机体为主体，往上面配置驾驶员和妖精，非常别扭。

游戏流程

第1章「地上编」	
第1话「舞い堕ちる火种」	
[光子力研究所]路线	[宇宙要塞研究所]路线
第2A话「黑铁の城」	第2B话「正义の力、ファイヤーオソ」
第3A话「大将军ガルーダの悲剧」	第3B话「赤い蝶のバラード」
第4话「新たなる战乱」	
「バアソとファーネリアへ行く」路线	「ニ一达に协力するゐ」路线
第2章「异世界编」	
第5A话「守护神目觉める」	第5B话「圣战士たさ」
第6A话「华丽なる剑士」	第6B话「ギブソの馆」
第7A话「谋策の都」	第7B话「ギブソ城攻防」
第8话「トッド激进」	
第9话「エルフ城攻略战」	
第3章「新たなる力编」	
第10话「叩け！オメガミサイル」	
以前选择[光子力研究所]路线	以前选择[宇宙要塞研究所]路线
「正义の力、ファイヤーオソ」	「黑铁の城」
「死斗！岚吹く男の道」	「大将军ガルーダの悲剧」
「ブリベソター」	
「遭遇」	
↑以上四个剧本顺序可以自由选择↑	
第15话「ベヘモットの呼び声」	

第4章「七百年の野望篇」
第16话「复活」
第17话「地上に近き者」
第5章「意志の力编」
第18话「赤い岚の女王」
第19话「ゴラオンの出发」
第20话「秘密の门」
第21话「失われた乐园」
第22话「绝对幸运圈」
第6章「狂气の力编」
第23话「静止卫星破坏作战」
「博士の野望」
「ハイパー　エリル」
「パリ炎上」
↑以上三个剧本顺序可以自由选择↑
第27话「ブラフマン诞生」
第7章「最终决战编」
第28话「操られし者」
「アルジャーノン」
「大将军の最后」
「クロス·ファイト」
↑以上三个剧本顺序可以自由选择↑
最终话「悠久な野望の果てに」



流程攻略

第1章「地上编」

第1话 「舞い堕ちる火种」



胜利条件：敌全灭

败北条件：1.主角机被破坏2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

ブースター X1、マグネットコーティング X1、リペアキット X1

第1话我方只有Z高达和ZZ高达系的几个机体，不过用クワトロ，カミーユ，ジュドー三大NT来进攻的话还是很容易的。我方第三回合主角出现，第四回合敌军增援四机。

第2A话 「黒鉄の城」



胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

プロペラントタンク X1、チョバムアーマー X1

兜甲儿等人被敌人围攻，要注意利用地形优势。敌方第3回合增援一小队，我方第4回合母舰来到。

第3A话 「大将军ガルーダの悲剧」



胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

リペアキット X1、チョバムアーマー X1、井草庵ラーメン X1、マグネットコーティング X1

南原超电滋怪被敌人围攻，我方第3回合母舰来到。击坠场上Boss后，ガルーダ带人增援。

第2B话 「正义の力、ファイヤーオン」



胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

カートリッジ X1、チョバムアーマー X1、プロペラントタンク X1

铁也和女友两人坚持到第4回合就会有大部队从上方出现。

第3B话 「赤い蝶のバラード」



胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

カートリッジ X1、井草庵ラーメン X1、リペアキット X1、ハイブリッドアーマー X1



蝴蝶鬼用激将法将盖塔G引

了出来，敌方第2回合又增援几机，我方第3回合母舰赶到。蝴蝶鬼的HP大约低于1/3时可以用流龙马对其进行说得。



第4话 「新たなる戦乱」

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏

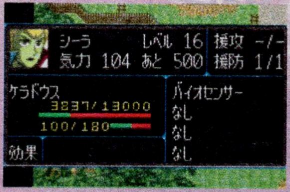
本话可以获得的强化芯片：

プロペラントタンクX1、メガブースターX1、エナジーストーンX1、ミノフスキークラフトX1

登场时我方就全军出击，敌军第2回合时卡缪夙敌ジェリド等人带队增援，我方第3回合バァン和地龙同时出现，击坠地龙即通关。

第2章「异世界编」

第5A话 「守护神目覚める」



胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

カートリッジX1、バイオセンサーX1、マグネットコーティングX1、井草庵ラーメンX1、リペアキットX1、プロペラントタンクX1

我军タツヤ等6人驾驶一机在场，敌方两个大家伙HP是13000和15000，正常游戏应该无法击坠他们。我方第3回合敌军撤退，发生剧情，这时没有我方可以控制的人物。我方第4回合母舰和バァン登场，敌全灭后发生剧情通关。

第6A话 「华丽なる剑士」



胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

ブースターX1、チョバムアーマーX1、カートリッジX1、ハイブリッドアーマーX1

出击结束后アレン加入我军，敌方第2回合有大部队增援。

第7A话 「谋策の都」

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.潜水艇到达下方2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

井草庵ラーメンX1、メガブースターX1、リペアキットX1、V-UPユニット（W）X1、ひとみのペンダントX1





建议把大家放进母舰挂上加速就往下冲，之后摆好阵容就可以。敌方第4回合ジェリド等人再次出现。

第5B话 「圣战士たち」



胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

リペアキットX1、カートリッジX1、大型ジェネレーターX1、メガブースターX1

我军タツヤ等6人驾驶一机在场，敌方两个大家伙HP是13000和15000，正常游戏应该不能够击坠他们。第3回合场上人物全无，敌人换为圣战士，而マーベル，ニー，キーン也加入我军，但是ショウ却在敌方。

第6B话 「ギブツの馆」



胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

井草庵ラーメンX1、チョバムアーマーX1、ブースターX1、リペアキットX1

出击前ショウ投降我方，敌方10机以下时在左侧增援4台，清场后ニー见到了父亲ロムン，通关。

第7B话 「ギブツ城攻防」



胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏



本话可以获得的强化芯片：

マグネットコーティングX1、井草庵ラーメンX1、アポジモーターX1、プロペラントタンクX1、V-UPユニッ

ト（U）X1

敌军第2回合时卡缪夙敌ジェリド等人带队左右增援，清场后发生敌军增援，我军暂时撤退。

第8話「トッド激進」

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏



本话可以获得的强化芯片：

プロペラントタンクX1、カートリッジX1、ハイブリッドアーマー X1

[バァンとフアーネリアへ行く]路线出击后与3大圣战士连手，敌方第2回合右下方有增援。

[ニー达に协力する]路线我方第3回合バァン和アレン增援我军，敌方第3回合有增援。

第9話「エルフ城攻略戦」

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

井草庵ラーメンX1、カートリッジX1、プロペラントタンクX1、对ビームコーティングX1、マグネットコーティングX1、リペアキットX1、リーンの翼X1



ショウ和キーン两人出击，我方第2回合大部队来到，敌方第3或4回合（路线原因）讨厌的ジェリド又带一帮人增援，同时发生剧情，某士兵的真实身份是修罗军的一员，敌方第5（6）回合修罗军大将带人从上方增援，其HP20600。ガラリア被击坠后发生剧情通关。

第3章「新たなる力编」

本章特殊攻略要点：本章的所有剧本中敌方第5回合，第11回合，第17回合……所有属于集合{X|X=5+6Y，Y∈非负整数}的元素回合时会增援炸弹一枚，追尾后爆炸对敌我两军造成伤害，所以要注意速战速决。



第10話 「叩け！オメガミサイル」

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.ジミー机被破坏2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

カートリッジX1、ブースターX1、チョバムアーマーX1

初期ジミー等3人驾驶メカンダー大机器人登场，我方第3回合母舰来到，敌方第3回合修罗大军增援，第5回合增援的炸弹爆炸后通关（以后的剧本炸弹爆炸后继续游戏）。

通关后可以自由选择剧本

若以前选择[光子力研究所]路线出现的选择是[宇宙要塞研究所][早乙女研究所][ブリュッセル][游园地迹]

若以前选择[宇宙要塞研究所]路线出现的选择是[光子力研究所][南原コネクション][ブリュッセル][游园地迹]

「正义の力、ファイヤーオン」

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭2.母舰被破坏



本话可以获得的强化芯片：

プロペラントタンクX1、超合金ZX1、チョバムアーマーX1

在第2B话的基础上追加以下事件：敌方第3、5回合有增援。

「死斗！岚吹く男の道」

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

カートリッジX1、アポジモーターX1、大型カートリッジX1

铁甲鬼将真・盖塔引出后加入我军，敌方第2回合有增援，我军第3回合母舰出现，敌方第3回合新吉恩残党增援。

「黒鉄の城」

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

プロペラントタンクX1、チョバムアーマー X1、ブースターX1

在2A话的基础上追加以下事件：敌方第5回合有大军增援。

「大将军ガルーダの悲剧」

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭2.母舰被破坏



本话可以获得的强化芯片：

井草庵ラーメンX1、マグネットコーティングX1、Ｉフィールド发生器X1

在第3A话的基础上追加以下事件：敌方第4回合新吉恩残党增援。

「ブリベンター」

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭 2.母舰被破坏



本话可以获得的强化芯片：

リペアキット X1

高达W系诸多人物登场，敌方第2回合有修罗军增援，我军第3回合母舰出现，修罗军两大将撤退。

「遭遇」

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我方全灭 2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

カートリッジ X1、アポジモーター X1

我军觉醒人1号（AV/AP）对抗敌一小丑（HP9600），我军第2回合NPC出现（HP12600），不要让他抢经验与金钱。击坠小丑后NPC撤退，敌大军增援，我母舰也来到，敌方第4回合ガラリア单机增援。

第15话「ベヘモットの呼び声」



胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

チョバムアーマーX1、高性能レーダーX1、大型カートリッジX1、ミノフスキークラフトX1、リペアキットX1、井草庵ラーメンX1

我军分别在左上和右上出击，敌方第2回合，我方第3回合连续发生剧情，NPC再次出现。我方第4回合时最强机师阿姆罗（アムロ）和女友珍（チェーン）分别乘坐γ高达和里卡兹BWS增援。那HP13000的黄飞龙被击坠后NPC撤退，新吉恩·提坦斯军增援，而ガラリア也要求和ショウ对决。

第4章 「七百年の野望篇」

第16话「冥路」

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏



本话可以获得的强化芯片：

井草庵ラーメンX1、カートリッジX1、マグネットコーティングX1、Iフィールド发生器X1、ハイブリッドアーマーX1

本话我军圣战士シオン登场，我方第2回合母舰赶到，击坠黑骑士后修罗军增援，其中女性Boss机体HP多达25400。

第17话「地上に近き者」

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.シオン的机体被击坠 2.母舰被破坏



本话可以获得的强化芯片：

リペアキットX1、サイコフレームX1、プロペラントタンクX1、超合金ZX1、アポジモーターX1

シオン强行出击攻城，白色战舰紧跟其后。黑骑士被击坠后シオン将女友救出并脱出，修罗大军再次增援。PS：通关后主角后继机完成。

第5章 「意志の力编」

第18话「赤い嵐の女王」



胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

ハイブリッドアーマーX1、アポジモーターX1、井草庵ラーメンX1、ハイオセンサーX1、カートリッジX1

敌方第2回合有增援，清版后发生剧情，有大批敌人右上出现，同时第5（AB）话出现的タツヤ等6人也加入战斗，敌军男女Boss机体HP分别是15000和13000。过关后圣战士系强敌ドレイク的女儿リムル投靠我军，并且带来机体——ボチューン。

第19话「ゴラオンの出发」

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏



本话可以获得的强化芯片：

オーラコンバーターX1、リペアキットX1、プロペラントタンクX1、マグネットコーティングX1、井草庵ラーメンX1

敌方第2回合增援上下都有，场上敌机14台以下时发生剧情，エレ女王作为NPC驾驶圣战士母舰登场，通关后补给圣战士系强力机体翼霸（ヒルバイン）。

第20话「秘密の门」



胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

マグネットコーティングX1　超合金ZX1

バァン强制出击，敌方第3回合增援并发生剧情，**バァン**迷失自我变为NPC，击坠新增援的那有脸人物即可触发剧情，**バァン**恢复正常。场上敌机13台以下时敌军增援，**タツヤ**等6人驾驶大机器人再度加入战斗，敌全灭后发生剧情通关。

第21话「失われた乐园」



胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

ハイオセンサーX1、**ひとみのペンダント**X1、**Iフィールド**发生器X1

タツヤ等6人调查**アトランティス**文字石碑时遇到敌人大军，男女Boss机体HP分别是15600和13600。敌方第3回合**ナリア**和**エリャ**带队增援，均HP低下时撤退。通关后**タツヤ**等6人正式加入我军。

第22话「绝对幸运圈」

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

大型**ジェネレーダー**X1、**ハロ**X1、对**ビームコーティング**X1



敌方第2回合有增援，敌方第4回合**アレン**的妹妹被白色战舰收容，敌方第5回合左右两路军增援，右路的修罗军大将HP有20800之多。

第6章 「狂气の力编」



第23话「静止卫星破坏作战」

胜利条件：1.五回合内破坏静止卫星 2.敌全灭

败北条件：母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

ミノフスキークラフトX1、**プロペラントタンク**X1、**ハイブリッドアーマー**X1



共有7个卫星，每个卫星HP10000，全部破坏后修罗大军增援。

过关后自由选择剧本：钏路（研究所内）、**タール**沙漠、**パリ**。

「博士の野望」



胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我军全灭 2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

ハイオセンサーX1、超合金ZX1、**リペアキット**X1

彩火乃纪，苍斧萤汰和红枫，八七木翔出击，我方第3回合强力NPC**ラミア**再次登场，我军第4回合母舰也来到UMA洞穴，出击后敌军有增援。敌方第4回合圣战士大军增援，发生剧情，NPC女神登场。

「ハイパー・ジェリル」

胜利条件：敌全灭

败北条件：1.**メカンダー**被破坏 2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

高性能**レーダー**X1、**マグネットコーティング**X1、对**ビームコーティング**X1

エル女王驾驶圣战士母舰与**ドレイク**相持时白色战舰赶到，**メカンダー**机器人强制出击，敌方增援大军，另外注意敌方第3回合还有增援。击坠下方的蓝龙后，**メカンダー**机器人撤退发生剧情，**ジェリル**的机体被击坠后巨大化，HP15000，而**ドレイク**的母舰HP更是高达25200。

「パリ炎上」



胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我军全灭 2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

アポジモーターX1、**プロペラントタンク**X1、**カートリッジ**X1

シーラ女王驾驶圣战士母舰被敌人围攻，最上方的要塞HP20200。我方第2回合大部队来到，场上敌方机体9台以下时修罗大军登场，击坠**フェルナンド**后会发生剧情。

第27话「ブラフマン诞生」

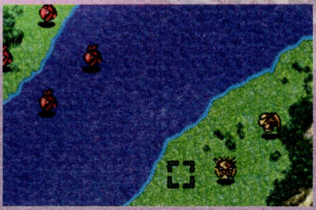
胜利条件：敌全灭

败北条件：1.我军全灭 2.母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

超合金ZX1、**エナジーストーン**X1

魔门麦人交涉失败后开战，他的机体HP20000。我方第3回合发生剧情NPCラミア登场，敌方7机以下时修罗军增援，主角哥哥的机体HP高达30400，将其击坠



同样会发生剧情，另外魔门的机体被击坠后NPC会撤退，并发生剧情。PS：通关后新的メカンダー大机器人完成，并改为4人驾驶。

第7章　「最终决战编」

第28话「操られし者」



胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

対ビームコーティングX1、ハロX1

我方第2回合发生剧情，メイシス和フェルナンド作为NPC登场，シザル的机体HP36600且实力强劲，被击坠后发生剧情，修罗王登场，我军收容主角撤退。

通关可自由选择剧本モーディワープ、空中要塞、太平洋上。

「アルジャーノン」



胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

オーラコンバーターX1、ハイオセンサーX1

出击后NPCラミア登场协力对付魔门麦人，其机体HP20400，被击坠后发生剧情，NPC驾驶更强劲机体出击，而ヤクスギ也作为敌方大Boss登场，HP25000，并有HP恢复大和EN恢复小，抓住机会一口气灭是上策，ヤクスギ被击坠后通关。

「大将軍の最后」

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

井草庵ラーメンX1、大型カートリッジX1

敌军第3回合增援3机，敌7机以下时オズメル大将军带2机登场。那两条龙HP18000，オズメル的机体HP高达30000。

「クロス・ファイト」

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被破坏

本话可以获得的强化芯片：

高性能レーダーX1、サイコフレームX1、V-UPユニット（W）X1、カートリッジX1、リペアキットX1、エナジーストーンX1

最上面的要塞HP20400；敌方第2回合增援几艘小型舰艇，トッド的机体被击坠后巨大化再登场；敌方第4回合ドレイク与黑骑士率队右路增援作最终决战，ドレイク的母舰HP25400，黑骑士的机体被击坠后巨大化。

最终话「悠久な野望の果てに」



胜利条件：修罗王被击坠

败北条件：母舰被破坏

主角强制出击，敌方第2回合有增援，修罗王的机体HP28000，将其击坠后会换乘另一机（HP40000）登场，同时增援N多强力机体保护它，慢慢咬吧，修罗王被击坠后“《机战Compact》系列”也就此完结。

隐藏要素

①蝴蝶鬼：第1话结束后选择[宇宙要塞研究所]路线。在第38话「赤い蝶のバラード」中其HP大约低于1/3时可以用流龙马对其进行说得。

②铁甲鬼：第1话结束后选择[光子力研究所]路线。在第10话「叩け！オメガミサイル」后选择[早乙女研究所]剧本，在「死斗！岚吹く男の道」中会加入。

③盖塔G和真盖塔：第1话结束后选择[宇宙要塞研究所]路线则为盖塔G反之是真盖塔。



④ナリア和エリャ：这两女在游戏登场时不击坠即可。

⑤アリオン：用主角说得。

⑥沙扎比（サザビー）：柯特罗（クワトロ）达到一定等级后入手。

⑦夜间迷彩ビルバイン：第一章结束后选择“ニーに力する”选项。

全芯片效果

芯片	效果
リペアキット	HP全回复，消耗品
プロペラントタンク	EN全回复，消耗品
カートリッジ	全武器残弹数全回复，消耗品
井草庵ラーメソ	SP50恢复，消耗品
ブースター	机体移动+1
メガブースター	机体移动+2
アポジモーター	机体移动+1，运动性+5
オーラコソバーター	机体移动+2，运动性+10
ハロ	移动力+2，运动性+20，限界+30
マグネットコーティング	运动性+5，限界+20
ハイオセソサー	运动性+10，限界+10
サイコフレーム	运动性+15，限界+30
チョバムアーマー	装甲+100，HP+300
ハイブリッドアーマー	装甲+150，HP+500
超合金Z	机体HP+1000，装甲+300，运动性—5
超合金ニューZ	机体HP+1500，装甲+400，运动性—10
ミノフスキークラフト	机体飞行可能，地形适应对空变为A
高性能レーダー	机体除射程1和地图武器外，全武器射程+1
大型ジェネレーダー	最大EN+100
大型カートリッジ	弹数2倍
対ビームコーティソグ	光束盾装备
ｌフィールド发生器	ｌフィールド发生装置
ひとみのペソダソト	每回合开始时SP恢复10%
エナジーストーソ	每回合开始时EN恢复10%
V—UPユニット（W）	攻击力上升
V—UPユニット（U）	机体性能上升
リーソの翼	移动力—2，运动性—20，装甲—500，入手PP200%
ダミー	乱码——未完成的芯片

全精神效果

集中	一回合间命中率和回避率提高30%
必闪	一次敌人攻击完全回避
突击	一回合间MAP攻击以外所有武器可以移动后使用
热血	一次攻击我方攻击力提升到2倍
觉醒	增加一次行动机会
气合	气力+10
饶命	敌人受到致命攻击时保留10点HP（技量低于敌人无效）
威压	指定一敌人一回合间不可援护
见切	必闪+必中
加速	移动力+3
信赖	指定我方一机体恢复HP30%
努力	下次战斗的到的经验值变为2倍
应援	指定某人获得和“努力”相同的效果
幸运	下次战斗所得资金变为2倍
献身	指定某人精神恢复10
激励	指定某我方人物气力上升10
根性	恢复HP30%
大根性	完全恢复HP
扰乱	一回合间敌方敌方命中率减半（必中优先）
修行	下次战斗获得的PP点为2倍
再动	指定我方行动完的一部机体，使其可以再次行动
奇迹	加速+必闪+必中+努力+幸运+修行+大根性+气合X3
自暴	邻接（含我方）受到等于自暴机体HP的伤害，无视防御
铁壁	一回合间装甲值2倍

全精神效果

传授	指定我方某人具备“修行”的效果
祝福	指定我方某人具备“幸运”的效果
复活	将战死的我方一人物复活
脱力	指定敌方某人气力下降10
爱	我军全体HP最大化

全技能效果

圣战士	回避率上升，Lv1奥拉斩使用可能，Lv3奥拉大斩使用可能，奥拉大斩威力上升
防御	盾防御发动机率上升，切返发动几率上升
援护攻击	Lv等于援护攻击回数、命中补正上升
援护防御	Lv等于援护防御回数、被攻击伤害减轻补正上升
底力	必杀率、命中率、回避率、装甲上升
カウンター	先制攻击发动机率上升
SP回复	每回合开始时自动回复SP
斗争心	出击时气力上升5点
豪腕	格斗武器威力上升、必杀率上升
狙击	射击武器威力上升、武器射程上升（1格武器及MAP武器排除）
集中力	SP消费为正常的80%
ガッツ	被对手击破时HP残留10点
特殊技能+1	等级型的特殊能力提升1级
复誉	反击时攻击力为1.2倍
逆袭	HP在20%以下发动，绝对先制攻击，100%必杀
见切り	气力130以上发动，命中率上升、回避率上升
鼓舞	主驾驶员出击气力+10
斗志	受到伤害时气力上升
D—カインド（专有技能）	最大EN、シナプス弹击攻击力上升
がんばり屋	气力120以上时发动，每回合初始具有“努力”的效果
强运	气力130以上时发动，每回合初始具有“幸运”的效果
ニュータイプ	命中率、回避率上升，浮游炮射程、攻击力上升
女王	范围内我方机体的必杀率、命中率及回避率上升（指挥官的强化）
指挥官	范围内我方机体的命中率及回避率上升
得意	攻击命中时气力上升
ダウジング	气力130以上发动，每回合具有“集中”的效果
华丽	回避成功时气力上升
拟示能力	气力110以上发动，每回合初始具有“威压”的效果
L—チャンネル	回避能力上升
幸运强化	必杀发动率、命中率、回避率大幅度上升
予知能力	气力110以上发动，每回合初始具有“必闪”的效果
精神防御	精神指令无效

我方人物资料

姓名	精神	技能
カミーユ	集中 必闪 突击 热血 觉醒 气合	NT 防御 见切
クワトロ	集中 饶命 热血 威压 见切 觉醒	NT 指挥 防御 先动
エマ	加速 集中 信赖 努力 应援 突击	援护攻击 阻击 防御
ファ	信赖 幸运 应援 必闪 献身 激励	NT 援护攻击 防御

我方人物资料		
姓名	精神	技能
ジュドー	大根性 幸运 集中 气合 热血 觉醒	NT 援护攻击 防御
ルー	集中 努力 加速 见切 扰乱 修行	NT 援护攻击 防御
リィナ	必闪 信赖 祝福 应援 激励 再动	NT 援护攻击 がんばり屋
アムロ	必闪 集中 加速 热血 饶命 奇迹	NT 指挥 防御
ブライト	加速 必中 努力 信赖 突击 激励	指挥 援护攻击 援护防御
チェーン	集中 必闪 信赖 献身 祝福 爱	NT 援护攻击 援护防御
ヒイロ	自暴 集中 热血 见切 突击 觉醒	阻击 先动
デュオ	自暴 加速 集中 扰乱 威压 脱力	豪腕 先动
トロワ	自暴 必中 铁壁 集中 突击 根性	得意 援护攻击 援护防御
カトル	自暴 祝福 信赖 应援 激励 传授	鼓舞 援护攻击
张五飞	修行 觉醒 集中 热血 气合 自暴	斗志 先动
ゼクス	饶命 见切 热血 幸运 铁壁 传授	指挥 底力 先动
ルクレツィア	信赖 献身 集中 加速 激励 爱	援护攻击 援护防御 防御
ショウ	集中 加速 热血 气合 修行 觉醒	圣战士 防御 援护攻击
マーベル	集中 饶命 应援 信赖 扰乱 爱	圣战士 援护攻击
ニー	必闪 集中 加速 见切 铁壁 激励	圣战士 阻击 指挥
キーン	大根性 必中 努力 祝福 加速 爱	圣战士 援护攻击 援护防御
リムル	努力 必中 信赖 集中 扰乱 突击	圣战士 援护攻击 援护防御
シーラ	信赖 激励 祝福 突击 传授 复活	女王 指挥 援护防御
カワッセ	铁壁 大根性 集中 必中 应援 气合	——
エレ	必闪 信赖 幸运 必中 传授 再动	女王 予知能力 援护攻击
エイブ	集中 加速 根性 应援 激励 威压	——
チャム	幸运 信赖 应援 激励 祝福 奇迹	圣战士力量增幅
エル	努力 幸运 必闪 扰乱 激励 献身	鼓舞
ベル	集中 根性 铁壁 必闪 应援 脱力	——
兜甲儿	大根性 必闪 必中 热血 铁壁 气合	防御 援护防御 底力 ガッツ
弓さやか	必闪 信赖 必中 祝福 激励 再动	援护攻击 援护防御
ボス	大根性 自暴 热血 脱力 气合 必中	得意 ガッツ 豪腕 逆袭
剑铁也	大根性 努力 必中 热血 铁壁 突击	斗志 底力 援护攻击
炎ジュン	努力 必闪 必中 信赖 应援 献身	援护攻击 援护防御
流龙马	努力 根性 必中 热血 气合 觉醒	底力 防御
神隼人	必闪 加速 集中 见切 幸运 再动	见切 援护攻击
车弁庆	大根性 气合 修行 必中 铁壁 热血	援护攻击 援护防御 ガッツ
蝴蝶鬼	加速 必中 幸运 必闪 根性 再动	华丽 底力 鼓舞 援护防御
铁甲鬼	大根性 铁壁 必闪 必中 信赖 觉醒	援护攻击 底力
葵豹马	根性 气合 必中 热血 突击 觉醒	防御 援护攻击 底力 援护防御
浪花十三	加速 集中 饶命 必中 见切 再动	——
西川大作	努力 铁壁 大根性 气合 激励	——
南原	信赖 祝福 必闪 集中 献身 爱	——
北小介	加速 应援 根性 幸运 扰乱 传授	——

我方人物资料		
姓名	精神	技能
シオン	集中 加速 必中 必闪 热血 气合	圣战士 防御
シルキー	应援 信赖 幸运 扰乱 激励 献身	圣战士力增幅
ジミー	必闪 必中 努力 热血 气合 爱	复兴 底力 防御
八岛小次郎	大根性 加速 集中 信赖 威压 突击	——
敖岛龙介	信赖 铁壁 见切 根性 饶命 修行	——
敖岛ミカ	集中 幸运 激励 献身 扰乱 应援	——
バァン	集中 努力 热血 见切 突击 修行	斗志 豪腕 援护攻击
アレン	必中 加速 见切 信赖 饶命 激励	华丽 先动 防御
ナリア	自暴 信赖 幸运 集中 献身 爱	幸运强化 援护攻击 援护防御
エリャ	自暴 集中 幸运 必中 激励 爱	幸运强化 援护攻击 援护防御
苍斧萤汰	集中 必闪 加速 热血 根性 脱力	D·カインド 得意 强运
彩火乃纪	信赖 幸运 必中 努力 献身 激励	D·カインド がんばり屋
八七木翔	必中 信赖 集中 根性 气合 突击	D·カインド 凝视能力 豪腕
红枫	必闪 饶命 应援 见切 献身 觉醒	D·カインド 华丽 ダウジング
纱孔罗	集中 必闪 祝福 扰乱 信赖 复活	D·カインド L·チャンネル 见切
阿嘉松滋	必闪 加速 必中 铁壁 根性 威压	——
都古麻御	应援 幸运 集中 信赖 见切 激励	——
タツヤ	努力 信赖 威压 必中 根性 传授	鼓舞 援护攻击 底力
ジュン	根性 突击 集中 热血 必中 再动	——
ヒロ	必中 集中 加速 必闪 见切 奇迹	——
リョウ	铁壁 扰乱 气合 修行 脱力 大根性	——
ミキ	信赖 根性 必闪 激励 献身 爱	——
レイカ	加速 幸运 应援 气合 大根性 觉醒	——
フォルカ	加速 热血 见切 气合 修行 奇迹	强运 豪腕 先动 斗志
アリオン	必闪 集中 热血 幸运 威压 传授	乐天家 见切？？？



文／alex2092



鬼太郎 － 危机一发！

妖怪列岛 全攻略向导

机种：GBA	游戏厂商：KONAMI	游戏类型：ARPG
容量：128M	游戏人数：1人	发售日期：2003.12.14

操作说明

十字键：操纵鬼太郎移动，按两下左或右可以加速跑（其实也没快多少）。

B键：头发攻击，按上是朝斜上方攻击。

A键：跳跃，可以两段跳，跳跃中按下+A可以踩碎某些岩石。

L键：选择副武器，此时再按下就可以选择同伴进行全屏攻击，不过需要消耗カラス，同伴不同消耗量也不同。副武器下方的数字就是使用一次需消耗的妖力，有些副武器是按时间消耗妖力的。

R键：使用选定的副武器攻击。

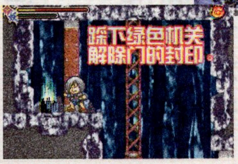
SELECT键：查看地图，记录点用红块表示，封印之门用黑块表示。

START键：查看鬼太郎的资料，按L或R可以切换到道具栏和装备栏。

游戏简要提示











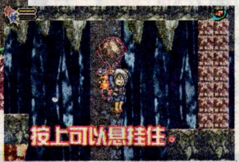
游戏中打死敌人都会出现白色的魂，吃到就可以补充妖力（妖力也会自动补充），所以无需太过节省妖力，尽情地用木屐踢吧。另外，打倒敌人后还能得到经验值令鬼太郎升级，升级后HP等各项能力都会提高。

每关都会有一个隐藏的妖怪（其实都能在必经之路上找到），找到并解除封印后就可以得到新的副武器或是道具装备，且HP也能回复满值。

游戏从第二关开始就会有一些被锁住的门，此时需要找黄色的钥匙来开门，从第三关开始就会出现贴着符的封印之门，必须踩下对应的机关才能使门打开，且有的门还不止一个封印。

关卡攻略要点







第一关

要点就是必须用木屐来打开开关，具体操作方法是：先按R踢出，当木屐飞到机关上方时再按下+R就可以了。如果需要一直打开机关的话，就不要再按R，否则木屐就会自动飞回，当然机关也就关上了。

BOSS战：

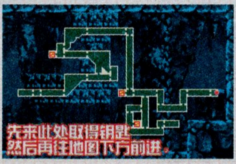


第一关Boss战很简单，只要攻击它的面部即可，当它逼近版边的时候就要从平台上跳上去到另一边再攻击。需注意的是，Boss跳起落下时我们也要跳起，不然会被震倒在地。

第二关

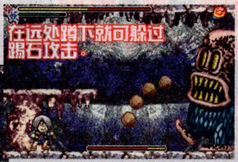






从本关开始地图就变得很大了，需要注意的敌人就是飞在天上的かまいたち，它的速度很快，要尽快消灭。躲在障碍后的敌人可以用第一关开机关的方法消灭，有天花板压下的那个地方不可急于前进，否则……在水中要注意的是要等水母离得很近时再攻击，不然它是会躲开的。

BOSS 战：





Boss的攻击方式有两种，一是将头顶上的石块震下来，一种是将石块踢飞来攻击。头顶掉下来的石块只要看准落点就可以回避，而当Boss脚边有石块的时候就要注意它准备踢出石块来攻击你了。如果回复道具多，一直站在平台上攻击它的面部和它拼血也可以胜利。

第三关





本关有一种会放出绿弹的敌人，被击中就会中毒，所以在进入前要买些解毒药。有些地方有一种在天上飞并会发射光线的敌人，用头发很难击中，其实只要将每秒消耗10妖力的那个副武器放在版面的左上或右上等待它自投罗网就可以了。从本关开始会出现封印之门，需踩下相应的机关才能打开。



BOSS 战：



一开始的大鬼的弱点在头部，不一会儿就会发生剧情，随后要逃避大鬼的追击，此时要先往左飞一点等鬼手投出石块后再稍向下飞才能看清落下的石块并躲避。进入山洞后才打真正的Boss大脑，对于护卫猫鬼的攻击，只要在它出现的时候和它保持水平等它放屁或是发出口臭时马上上升或下降即可。







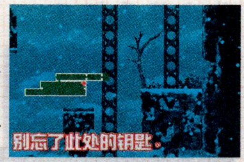




第四关



本关刚开始有许多地方需要跳跃，而时不时又会有强风吹来，当强风吹起时要先让鬼太郎蹲下，等风过去后再跳跃，不然万一被吹落又要从头再跳过。山洞内的地板都是冰块，所以移动时要注意，不要离敌人太近以免因为惯性而滑过去碰到敌人。狸猫和鬼魂放出的冰枪会令鬼太郎结冻，所以要尽量用火炎木屐快速消灭敌人。



BOSS 战：



刚开始Boss有三个，先解决掉会用冰枪冻住你的雪女，然后再干掉到处乱跳的大个子，那个身材较小的家伙因为会防御，所以放在最后解决。解决掉三鬼后，它们会合体成一个冰鬼，注意它在三四次跳跃后就会放出冰枪或是五向冰弹，不过这比刚才的三鬼组容易对付。



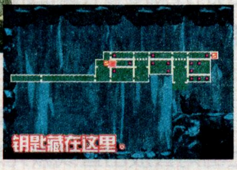


第五关









本关的封印之门都是开着的，而且数量非常多，不过好在有地图可以随时查清所处位置。在拿钥匙那个地方有三个连续毒喷泉，可以采用先靠近诱使它们喷射然后再冲刺跳跃的办法跳过。刚开始在地图右下的传送带还没有启动，需打开两个开关后才能使其开动，随后就可以把木屐放在传送带上传到机关处就可以打开门了。有毒气的地方要迅速行动，当HP不够时一定要马上用道具回复。

BOSS 战：





Boss会一直追着鬼太郎，一边追一边还会吐出妖气攻击，而我们只能用加速跑来和Boss拉开距离。Boss跑一会儿就会停下来喘气（不过时间很短），我们就要趁这个时候用秀发和木屐好好地伺候它。

第六关



本关路比较容易走，相反敌人却变强了，被抓到妖怪裁判所后只要顺原路返回到被抓的地方就可以爬上楼梯继续前进。



后半部分在学校内的敌人中有一种会飞空并投下三向弹的比较难击中，其实只要用消耗30妖力的副武器在它快飞过来前向上方攻击就能将其一击死。独眼僧出现后要尽快消灭，不然被它击中可是会僵硬好一会儿的。

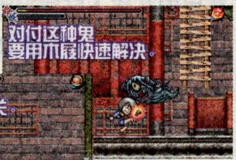
BOSS 战：



终于出现一个难缠的Boss了，它会一直在版内跳来跳去，落地时会发射数发直线的红箭和会漂浮并变大的泡泡，对付它的方法是先站在中央的平台上，等它跳过来欲攻击时跳下平台，随后就可以在下方攻击它。如果它没跳到平台上而是跳到地板上时，我们就要马上跳上平台或是树枝以免被击中。



第七关





一开始飞行版面的敌人的攻击带有麻痹属性，要小心。进入宫殿后的敌人大部分都是“国产妖怪”。对付牛面怪要先等它来回滚一圈后再攻击，飞在空中的幽魂最好是见一个杀一个，否则一旦聚集多起来就难办了。







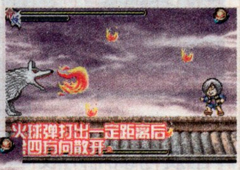
中BOSS战：



这家伙算是比较难对付的Boss了，它不但会在版内跳来跳去，一边跳一边还会扔东西攻击鬼太郎，而且它一停下就会召唤幽魂，因地形的关系我们很难躲避。对付它的方法是等它跳到中间或是两边的地上后，站在它身边使用消耗50妖力的“怒槽爆发”，全中的话4次就可以解决了，在Boss召唤的幽魂数量过多导致行动极其不便的时候，可以召唤同伴攻击一次清版。

BOSS 战：







Boss的攻击方式有两种：火球弹和滑行攻击，滑行攻击很容易就可以躲开，而火球弹在打出一定距离后会四向散开。攻击Boss的时机就在它吐火球弹的时候，在它面前蹲下攻击，万一被四散的火焰击中也不要停下，反复几次后就可以解决了。

第八关



进入本关前把身上的钱全拿来买回复道具吧，因为本关的Boss战难度是比较高的。本关的路线很直，没有岔路也没机关，一路冲到底就可以了。敌人中比较烦的就是车妖，在听见有“隆隆”声的时候就要使用副武器攻击，不然就肯定被它撞倒。在斜坡的地方会有很多竹妖挡路，此时要朝斜上用回旋木屐来清道。

BOSS：





Boss有两个，飞空的那个会发射十方向的子弹，并且会用落雷攻击，而地上的则会放出直线激光来攻击。可以先让鬼太郎追着地上的Boss攻击，它会一直使用瞬移回避而没有机会攻击，随后再攻击空中的Boss。如果使用消耗100妖力的副武器攻击它，它就会坐回中央的椅子上，此时就可以靠近攻击了，有妖力回复的道具就尽管用吧。

真BOSS：



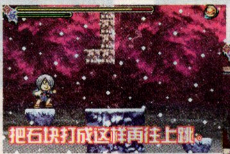


首先向下飞，攻击树根处的三个蛇头，三个蛇头会不停地射出子弹且鬼太郎的受伤判定范围很大，所以一定要注意回避，攻击几次后就要退后不要一直停留在同一地点。打完蛇头后向上飞，攻击Boss头顶的大树，大树会投下果实且果实落下后会打出散弹，但是果实是可以打掉的，不过被果实直接击中损伤是很大的。打完大树真正的Boss登场，它的大爪子会不停上下挥舞，而它的激光刚射出时是没有攻击力的，此时就要赶快移动回避。在爪子离开Boss面前的时候就要抓紧上前攻击，它吐出的毒雾就不要管了。



干掉大树妖后就是通关画面了，不过故事还没有结束，接着记录玩，进入日本地图后飞向左上方可以进入地狱，这才是真正的最终关。

最终关

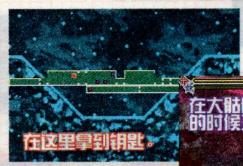






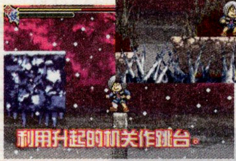












本关地形较复杂，有冰洞、有火坑、还有针山，且从灼热地狱往后的地方如果掉落到版下就会进入无间地狱，此时又要回到灼热地狱从头来过，所以在平台间跳跃的时候一定要十分小心。一定要使用加速跑来保证足够的跳跃距离！敌人中的夺衣婆（弹琴的那个）HP较高，要用较强的攻击快速击破。

BOSS战：







最终Boss夜行的攻击方式比较单调，一开始的骑马状态只会甩着鞭子冲来冲去，而它冲一段时间停下来后便会朝着鬼太郎所处位置跳跃，随后继续甩鞭，我们只需跳到高台上等它停下来然后再上前攻击即可。被打下马后，夜行会放出四个杂兵然后亲自对付咱们，先除掉杂兵再来处理夜行，它的冲击波可以用两段跳躲过，而它的突进攻击速度极快极难躲过（就算是跳上高台它也会扑上来），其实这里可以先故意被冲击波击中，再利用无敌时间来攻击它，剩下的就看你回复药的数量了。

真正通关了，鬼太郎虽然把母亲带出了地狱，不过他的母亲也在见到阳光的一瞬间化成了灰烬，终究死去的人还是不能复活的……

真·通关后选择一个新的记录玩时可以选择高难度的EX模式，在这个模式下敌人的能力都会变强，你是否还有信心再和鬼太郎一起去见他的母亲呢……

WarioLand 3

不可思议的八音盒

文/ASTAROTH



我们的主角瓦里奥大人本来是用来衬托马里奥兄弟的配角，但自从GB上的《Warioland》起，瓦里奥也有了自己的系列作品，并且人气节节攀升（2代曾作为GBC的首发软件之一，而GBA上《瓦里奥制造》的魅力想必也不用偶多说了)。GBA上的4代无疑是最新最华丽的，可要说到最有游戏性的，还要数本作《WarioLand 3 不可思议的八音盒》。

系统简介

*按Select有4个选项：

1.地图切换：共有4面，East/West/South/North（东/西/南/北，以下依次简称为E/W/S/N）。

2.宝物图鉴：共100个。

3.事件回放：上一事件完成时的回放，以及提示下一步的去向。

4.日夜转换：最初无。

*按B会显示该关的金币与宝箱是否集齐（最初无）。

*各种状态

*在每关都有4个宝物，得到特定的宝物可以引出剧情，闪光点则是下一关要去的地方。而集齐25关的100个宝物就可以由普通模式转为时间模式，该模式是有计时的且不能记录，目的是看谁能在最短的时间内集齐4把钥匙并脱出。

*在每关都有8枚金币，集齐8个金币过关时该关对应的一小块就会变成彩色的，25关的金币都收集齐时W版面的小山里高尔夫球场里会增加一个夜间的场地。



一、隐身：被博士的药水扔中，可以过电子门，通过水管后恢复。



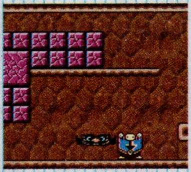
二、胖子：吃了面包圈或苹果，可以造成地震以及坐碎有面包圈图标的砖块。



三、弹簧人：被锤子砸中，可以高跳。



四、僵尸：被僵尸头击中，跳起落地可以穿过薄地板，遇水以及光恢复。



五、纸片：被重物砸中，身子变长、变矮，被机器拉高或遇水恢复。



六、气球：被章鱼蜂蛰中，撞到墙以及刺恢复。



七、着火：屁股上的火可以点灯，全身着火后可以烧掉带火焰图标的砖块。



八、冰人：被冰熊吐出的雪花冻上，该状态无敌的。



九、雪球：被雪团砸中，可以撞坏有雪人图标的砖块。



十、线团：被虫丝吐中，可以撞坏有线团图标的砖块。



十一、吸血鬼：被蝙蝠吸血而变身；遇光，水，大蒜恢复。

宝箱取得

（这部分介绍的是过关必须的宝箱，也可以当最速通关攻略来看）

N1灰宝箱：在第2个版面两棵树之间跳上去得到灰钥匙（要小心吐丝的青虫），再到第3个版面火炬旁的房间最高层找到宝箱。

－ 过关得到宝物斧子，砍倒拦路的大树，N2关出现。

N2灰宝箱：一定要在白天进入，灰钥匙很容易找到，利用台阶前厨师扔出的面包圈变胖（这就是为什么要白天进入的原因了，厨师只有在白天出现，晚上出现的是僵尸），坐碎砖块就可以吃到。然后再进入同一层的门里最高层找到灰宝箱。

－ 过关得到开门的碎片A。

N3灰宝箱：灰钥匙和灰宝箱是放在同一处的，但隔了一道监视门，所以要先吃下光头博士的药水变成隐型人，才能穿过监视门拿到钥匙。然后再利用楼下的管道洗去隐型药水（隐型状态下打不开宝箱，而穿过管道可以解除隐型效果），上楼开箱过关。

－ 过关得到开门的碎片B，集合两个碎片，W1关出现。

W1灰宝箱：一定要在白天进入，向右走，去太阳之间（只有在白天太阳之间的石墙才会打开），先进入第一个门，在最顶层，蹲下后再起跳，进入窄缝，取得灰钥匙。再进入第2个门，一路向下，注意不要被敌人砸成弹簧弹到最顶层，在楼下的一个小门里找到灰宝箱。

－ 过关得到咒文纸上半。

W1红宝箱：夜间进入，向左走，去月亮之间（同楼上，只有在夜间月亮之间的石墙才会打开），也是先进入第一个门，取得钥匙。再进入第2个门，一路向上，在3楼找到藏有红宝箱的门。

－ 过关得到咒文纸下半，集合两部分咒文纸，W2关出现。

W2灰宝箱：利用第2个斜坡变成球状（斜坡上按下），撞碎砖块，拿到灰钥匙。再利用同一个斜坡，跳到最顶点后自然落下，撞碎封着管道的砖块，进入Boss屋。本关Boss为不倒翁，看准它身下的3个桶，哪个闪光撞那个，撞掉3个桶后跳到最高层，看准Boss的头，踩一下，趁踩昏它时跑过去撞它一下就搞定了。战胜之后踩着Boss留下的锤子进入放有灰宝箱的房间。

－ 过关得到LV1的背带裤，作用是能坐碎一些敌人和有裂纹的砖。

N1红宝箱：用刚得到的背带裤把拦路的黄色青蛙坐下去（下+A），进入唯一的门，一路右走，拿到红钥匙。在返回时走原路的楼上，路过Mini Game屋，进入并玩通游戏。这时挡着红宝箱的大石头就会上升，原路返回，开箱过关。

－ 过关得到装有雨云的罐子，雨后池塘里充满了水，W3/W4关出现。

W3灰宝箱：灰钥匙在第2组管子的上方，利用W2关得到的背带裤来坐管子调节高度，拿到之后一路向右，在路尽头的梯子下找到藏有灰宝箱的门。

－ 过关后得到电梯齿轮A。

W4灰宝箱：灰钥匙在4楼屋子最显眼的地方挂着。拿到灰钥匙后去顶楼，用滑轮自然落下撞碎封着灰宝箱的砖块，开箱过关。

－ 过关后得到电梯齿轮A，集合两个电梯齿轮，开动电梯，S1关出现。

S1灰宝箱：进入本关后一直向右走，路上有隐藏的大坑，注意不要掉下去，在尽头（地面）有一个门，进去之后用最右边的大锤把自己砸成纸片，在入口下一层的台阶向左飘吃到灰钥匙。之后用右边的机器人帮自己恢复原状，向上找到Boss屋，与第2个Boss对决。本关Boss为蚯蚓，只要等它钻出地面时坐它的头3次就可以打败它（第一次出现时Boss的头会伸得很高，只要撞它一下就会低下来）。战胜之后踩着长出来的植物幼苗进入放有灰宝箱的地方。

－ 过关后得到黄色的八音盒，它可以让吊桥放下，S2关出现。

S2灰宝箱：灰钥匙就在左边木桶上。接下来一路直奔右侧，注意不要让桥下跳上来的鱼撞到，灰宝箱就在桥的最右侧。

－ 过关后得到3颗种子，分别落在了S1/W3/N3这3关，也就是说这3关有新的地方能去了。

N2绿宝箱：顺着光头博士旁边新长出的藤向上爬（建议先去下面的管道洗掉隐身药水，不然一会在天上跳来跳去会很麻烦），爬到了天上会有一些台子和太阳/月亮（依早晚而定，太阳吐火，月亮吐电，被击中的后果偶就不说了，爬上来重跳罢），在最右端的下层有绿钥匙，上层有绿宝箱。钥匙可以直接吃到，宝箱前有Mini Game控制的大石头挡着，所以要先去左侧最顶层玩通Mini Game，然后才能回来开箱取宝。

－ 过关后得到骷髅戒指红。

W3红宝箱：原来的大石头被S2得到的3个种子之一顶了上去，露出了藏有红宝箱的门。顺着新长出的藤爬上去，可以看见一些长有树叶的台子，红钥匙就在这一连串台子的最右端，但要注意树叶掩盖的台子上是否有隐藏的漏洞或敌人，掉下去的话重爬是一定的了。取得钥匙后，原路返回（也可以直接跳下去，跳管子回去）。

－ 过关后得到骷髅戒指蓝，集合两个骷髅戒指，通天塔出现，同时S3关也出现。

S3灰宝箱：灰宝箱就在眼皮底下。用自己的身体引火，点燃3个火把，楼

上的石头就会消失。灰钥匙在4楼，但要先避过3楼中间的毒章鱼，再利用左侧的毒章鱼垫胖后浮上4楼吃钥匙，但要注意不要被空中的星星电到。吃完钥匙后可以吃厨师扔出的面包圈变胖，坐开地板直接回3楼，最后回1楼开箱过关。

－过关后得到LV1的蛙鞋，现在瓦里奥大人可以在水里游泳，W3和S2关的水下已经可以去了。

W3绿宝箱：先下水，进入水下第一个门，会看到好多激流，绿钥匙就在本版的最右下角。Boss屋也在本版的右侧，Boss是只狐仙（一_一），对付它的方法很简单，就是撞它扔下来刺球里孵出来的敌人，利用反弹攻击它自己。首先要避开Boss先发出的两个会反弹的白球，然后再躲扔下来的刺球，最可怕的是击中Boss两次后再发出的刺球会在地上弹来弹去（个人认为这是本游戏最强的Boss）！打败Boss后地板上会露出一个缺口，跳下去拿到绿宝箱。

－过关后得到扇子一把，能扇走通天塔左边的烟雾，直通E版面，E1关出现。

E1灰宝箱：从出现处顺梯子爬下去，利用斜坡变成球状，撞碎一连串砖块，拿到灰钥匙。原路返回。在一大堆滑轮上换来换去后利用最后一个滑轮自然落下，撞碎封着灰宝箱的砖块，情况类似W4灰宝箱的取得。

－过关后得到笛子一把，能唤出S1/W2/N2这3关里沉睡的蛇，以后就可以踩着蛇的脑袋跳往更高的地方了。

N2红宝箱：踩着刚睡醒蛇的脑袋跳上房顶，在第一个水管口下去，吃成胖子后坐碎有面包圈标志的砖块并一路破坏下去，在最底层吃到红钥匙再爬上屋顶。这回直接冲到屋顶的最左端，进入屋檐下的小黑门就可以看到红宝箱了。先隔着墙壁吃胖，由于吃胖后跳起落地时有地震效果，利用这点把厨师震到小台阶上一节一节震上来，这样就可以在上面吃胖来坐碎面包圈砖块了。

－过关后得到魔法书一本。

S1绿宝箱：也是踩着蛇的脑袋跳上树，去上面的门里，蹲下往那些小板子上跳，吃到绿钥匙。吃完后直接跳下水，下潜到底，进入唯一的门，取绿宝箱。

－过关后得到魔杖一支，本关得到的魔杖＋N2关得到的魔法书，使出冰魔法，把E版面的海冻住，E2关出现。

E2灰宝箱：从出现处眼前的冰台子上往上跳，在最高处用A键撞墙，灰钥匙就藏在墙里。拿到钥匙后退回出发点，直线向右，很容易看到灰宝箱

－过关后得到头盔一只，可以顶开头上的砖块。

E4红宝箱：先去公寓的4楼，撞一下最里面房间的紫色开关，这样2楼红钥匙上的挡版就打开了，去2楼得到它。之后再回4楼，在打开开关的屋子最右侧变成僵尸，从最右侧的薄地板上跳下去进行Boss战。这是最弱智的Boss……胜利后上楼开红宝箱。

－过关后得到蓝色的八音盒，它可以让N4/N5关出现。

N4灰宝箱：宝箱就在出发点，一直向右能拿到灰钥匙，下水游回来，开箱，过关。

－过关后得到三叉戟一支。

N5灰宝箱：在火炬处点燃自己，跑到最右边，烧掉带有火焰图标的砖块就能看见灰宝箱了。然后在原来有砖块的前面被机器人砸一下，变成弹簧人，跳到右侧的崖壁上吃到灰钥匙，返回开箱，过关。

－过关后得到魔法书一本，本关得到的魔法书＋N4关得到的三叉戟，使出雷魔法，让S版面的河流干涸，S4关出现。

S4灰宝箱：一路向右，在钢板前得到灰钥匙。再向上，利用斜坡变成球状，一直冲到最左端撞碎砖块就见到宝箱了。

－过关后得到手套一只，此物能让瓦里奥举起一些敌人和物品。

N5红宝箱：先用上关得到的手套抓起小号敌人砸开某管道的封口砖，进去之后再利用泡泡的浮力渡过逆流区，拿到红钥匙。然后下潜到底，进入藏有红宝箱的屋子，用小号敌人一路砸上去，开箱，过关。

－过关后得到脚的模型一只。

W2蓝宝箱：宝箱就在新出现斜坡上面的门里。蓝钥匙的取得要利用斜坡冲下去，在地下版面下水之后和N5一样再利用泡泡的浮力渡过逆流区。然后下潜到底，兜一个大圈子回到地面，回原处，开箱过关。

－过关后得到祭品1。

S4红宝箱：进入某个三角地区新出现了一个门，利用章鱼的毒针变成气球，一直向右飞，中途能吃到红钥匙，在最右端能见到宝箱，开箱过关。

－过关后得到祭品2。

E1红宝箱：先进入泥潭里新出现的门，和老鼠警卫赛跑，跑到2楼抢得红钥匙。出门后再从右侧的水管中进入，打败水怪Boss（坐它的屁股3下^^），乌龟就会浮出来带你去找红宝箱了。

－过关后得到祭品3，3件祭品集齐，火山爆发，又多出了两个可去地点。

W6灰宝箱：灰钥匙在最下面被带火焰图标的砖块封着，而火源就在眼前。之后先在崖壁左侧上找到一块凹进去的地方，一路撞下去，进到一个有一只青虫的小门并让青虫把你变成线团，这样就能自动走到灰宝箱面前了。

－过关后得到蓝蛇眼一只。

E4灰宝箱：先跳到楼底，然后变成气球往上飞，先去吃灰钥匙，然后飘到底层左侧开宝箱。

－ 过关后得到另一只蓝蛇眼，通天塔上的蛇头门就打开了。

S3红宝箱：进入蛇眼门后先爬到最顶层，变成胖子，砸碎所有有面包圈图标的砖块，再用1楼的火烧掉最后一层带火焰图标的砖块，然后去2楼变成僵尸，跳回一楼的地下，撞一下紫色的开关，这样3楼红钥匙前的挡版就打开了，吃到钥匙之后就可以开宝箱。

－ 过关后得到LV2的护肩，能撞碎一切可以撞碎的砖。

N6灰宝箱：顺着岩石上的大缺口很容易找到藏有Boss的门，灰钥匙就在这个门的下面，旁边的墙可以撞碎，绕下去拿即可，然后回来打Boss。Boss的头和腹部各有一个亮点，哪个亮撞那个，6次之后Boss Over。

－ 过关后得到绿色的八音盒，它可以让S5关出现。

S5灰宝箱：先把自己点燃，烧掉带火焰图标的砖块，然后再拿一个敌人隔着那道白墙打碎那些特殊砖块，就可以去拿灰钥匙了。灰宝箱则在版面的最右边，很好找。

－ 过关后得到净化水的魔杖一支。

S2蓝宝箱：钥匙就在出发点隔壁的门里。宝箱则在水下的门里，不难找，但却很难吃到。

－ 过关后得到灯座一个。

E2绿宝箱：宝箱和钥匙都在水下的一个门里，靠一个紫色开关来切换。先撞一下把水冻住，拿钥匙；再撞一下把水解冻，开宝箱。

－ 过关后得到火种一个，配合灯座，E3关出现。

E3灰宝箱：钥匙在最顶层的左上角，也是靠紫色开关的切换来取得。宝箱在出发点前的门里。

－ 过关后得到LV2的背带裤，能坐碎一切可以撞碎的砖，还附带地震效果。

N6绿宝箱：宝箱和钥匙都在出发点旁的一个门里（上面有砖封住，用刚得到的背带裤坐碎），先利用左面的斜坡撞碎钥匙间的封口石，拿到钥匙。再用右面的斜坡撞碎宝箱间的封口石开箱过关。

－ 过关后得到纹章碎片A。

W1蓝宝箱：去月亮之间的第2个门，把门边上的地砖坐碎，进入藏有钥匙的房间，先变成吸血鬼飞上去拿到钥匙。再把从右数第2块地砖坐碎，找到有紫色开关的屋子，撞一下开关，打开Boss屋。打Boss时先踩它的头一下，它就会吐出一个气囊，踩之，反复3次Boss Over。

－ 过关后得到纹章碎片B，两个纹章碎片合成后所有的猫头鹰都落了下来。

E4绿宝箱：白天进入（因为白天猫头鹰才会落下来睡觉），抓着猫头鹰飞到出发点对面藏有宝箱和钥匙的门里，利用太阳把自己点燃，烧开宝箱和钥匙的封口石，开箱过关。

－ 过关后得到跳鞋，使瓦里奥跳跃力倍增，还可以踩着敌人跳得更高。

E1绿宝箱：进入泥潭中间有老鼠警卫的门，利用跳鞋跳到以前上不去的高台，进门利用踩人跳拿到钥匙（在一层要抓着一个敌人再往上跳）。再去以前拿红钥匙的地方，跳上去进入水管。Boss战，只要从下往上撞掉4个骷髅灯罩Boss就玩完。

－ 过关后得到红色的八音盒，它可以让W版面的海里出现一个旋涡，W5关出现。

W5灰宝箱：钥匙在左上角岸上的门里，踩人跳进右数第4个空当里取之。到水中心的门里（利用一股小逆流进入）开灰宝箱。

－ 过关后得到一个启爆器，一些装有炸弹的地方都可以炸开了。

S5绿宝箱：进入原来有墙挡着的管道，先变透明去取钥匙，再把自己点燃，烧开砖块，然后再隐身，到达宝箱处，利用斜坡撞碎封口砖，开箱过关。

－ 过关后得到一只袋子。

E1蓝宝箱：去地下的隐藏门里，被垫胖后沿第一个空当飞上去是蓝钥匙，第二个空当飞上去是宝箱。

－ 过关后得到一奇怪的东西，和S5绿宝箱里的袋子配合使用后树林里刮起了大风，开始落叶了……

N1绿宝箱：先踩人跳拿到钥匙，再到第一个门里踩着落叶去找宝箱。

－ 过关后得到LV2的蛙鞋，现在可以在逆流里游泳了。

N4绿宝箱：逆流而上，绿钥匙藏在沿途的树叶里。给Boss喂上3块蛋糕之后就可以开宝箱了。

－ 过关后得到一个会修复铁丝网的人偶。

S3绿宝箱：沿修复的铁丝网爬上去，吃胖后坐碎有面包圈图标的砖块，取得绿钥匙，然后直扑顶楼的宝箱。

－ 过关后得到地图一张，E6关出现。

E6灰宝箱：最下层左侧，先用地震效果把绿蛙震到顶，取得钥匙。再把自己点燃，烧掉里面的绿蛙，开宝箱过关。

－ 过关后得到LV2的手套，这回能举起大号敌人了。

E3绿宝箱：从找到红钥匙的地方继续向右，进入第3版面后砸成弹簧，去楼顶吃到绿钥匙。宝箱在第一版面的第3个门里。

－ 过关后得到香料，可以诱N1关的树灵张开嘴。

N1蓝宝箱：进入树灵的嘴里，钥匙在2楼的外壁，拿到钥匙后要重爬一次楼。在顶楼见到Boss，先用它吐出的球把它打下来，再踩它的后背，反复3次解决战斗。

－ 过关后得到最后一个八音盒。

The Temple：决战最终Boss，先用背带裤把邪神的手坐下来，然后再用它自己的手打它自己的鼻子，反复5次Boss Over。

有特效的宝物：

E4红宝箱：把自己砸成纸片，飘下去先打通左面的Mini Game，然后落到最底层，去右面的一个门里拿到红钥匙（用敌人砸碎地板）。再爬回顶楼砸成纸片，向右飘下去进原来有Mini Game石头挡着的房间，最里面的门里藏有红宝箱。

－ 过关后得到打气筒，能让水里的气罐浮上来。

S1红宝箱：钥匙在离蛇头不远的一个高台上。最右端地下顺着藤条往上爬能找到藏有宝箱的门，打通Mini Game后就可以开箱过关了。

－ 过关后得到两个轮子，W2关的小车就可以动了。

N2蓝宝箱：从蛇头旁边的门里进去，用LV2背带裤的地震效果震开红蛙下楼，再从左数第2个水管口下去，一路向右，在中途能得到蓝钥匙，尽头能得到蓝宝箱。

－ 过关后得到日夜转换按钮。

N4红宝箱：第一堆岩石里隐藏的门里是宝箱，第四堆岩石里隐藏的门里是钥匙。

－ 过关后得到放大镜（按B会显示该关的金币与宝箱是否集齐）。

E3红宝箱：从右上角的门往下跳，落地后举起冰熊砸开地面，进入另一个版面，钥匙就在第6根柱子的后面。宝箱在第一版面的第2个门里。

－ 过关后得到火把，烧掉荆棘，E7关出现。

E7灰宝箱：可以很清楚看到，不再赘述。

－ 过关后得到魔镜一面，E5关出现。

E5灰宝箱：沿此一条路就可取得，不过拿下来的第一只木桶建议先用来把那个机器人放出来。

－ 过关后得到转轮一只，能把E7关地面下的管道升上来。

E7绿宝箱：进入升上来的管道，宝箱也很好找。钥匙则要在顶层举着一个敌人躲过3群蝙蝠才能吃到。

－ 过关后得到遥控器一只，能让E5关里的一些圆圈消失。

E5绿宝箱：在最初的版面从用遥控器消除的圆圈处走过去，用木桶砸碎一切可以砸碎的东西后就能看到钥匙了。宝箱则在一个由4个小圆点组成的瞬移点里。

－ 过关后得到复活药一瓶，能让E7关墓地里的僵尸复活。

E7蓝宝箱：在墓地里变成僵尸，从左数第4个洞跳下去，拿到蓝钥匙。走到尽头就能见到蓝宝箱。

－ 过关后得到ID卡蓝。

E7红宝箱：进入升上来的管道，再进入唯一的门。钥匙在左边的高台，宝箱在右边的高台，都要靠门口的机器人砸上去。

－ 过关后得到ID卡红，集齐两张ID卡可以放出E5关的一个敌人。

W4绿宝箱：先把一只冰熊搬到与青蛙隔着一道铁丝网的台子上，让冰熊隔着铁丝网把自己变成冰块，撞掉青蛙。宝箱和钥匙都在下面的门里。

－ 过关后得到黄蛇眼一只。

N6红宝箱：宝箱和钥匙都在版面左下角的门里，先吃胖，然后避开闪电坐碎有面包圈图标的砖块，玩通Mini Game，然后拿钥匙开箱过关。

－ 过关后得到另一只黄蛇眼，S3的另一道蛇头门就会打开。

S3蓝宝箱：宝箱和钥匙都在蛇眼门里。

－ 过关后得到打开塔顶钥匙，S6出现。

S6红宝箱：向上爬到第2版面，先去右面的门把挡路的砖块打碎，然后再绕回左边的门吃钥匙开箱。

－ 过关后得到灭火器，从而灭掉W6/E6的火。

W6绿宝箱：只有一个门，东西很好找。有个小建议，在这个洞里要蹲下跳，这样成功率会比较高。

－ 过关后得到能用于E3城堡的砖块。

E3蓝宝箱：先在第3个门里用敌人砸开一些挡路的砖，再去第4个门用猫头鹰找钥匙。

－ 过关后得到酸液，能腐蚀W6/S4/S5这3关的钢板。

S5蓝宝箱：撞开腐蚀后的钢板，只有一条路可走，需要注意的是往上跳时手里别忘了拿一个敌人。

－ 过关后得到剪刀一把，可以剪断S6关栓气球的链子。

S6绿宝箱：先打通门口的Mini Game，然后进气球上的门（宝箱就在门下层），变成僵尸冲到最底层拿钥匙。

－ 过关后得到钻头一个，能钻开E6关的地板。

S6绿宝箱：要点是要蹲着跳进那个细槽和上升气流其实是可以横穿过去的，只要记住这两点，本关就好办了。

－ 过关后得到红外望远镜一个，能看到N6关的隐藏房间。

N6蓝宝箱：全在那个隐藏房间里。

－ 过关后得到一个锣，可以在晚上召出S6关的月亮

S6蓝宝箱：本宝箱在最高处的门里，可钥匙却在门的下面，也就是说要爬两次。

－ 过关后得到一支镐，可以打开E6关的异次元。

N5绿宝箱：钥匙在藏有宝箱之门的上面，砸成弹簧人去取得。爬完一长段铁丝网后找到宝箱，过关。

－ 过关后得到风扇扇叶，W4关的风扇启动。

W4 蓝宝箱：宝箱和钥匙都在2楼唯一的门里，重点是要从房间右面搬一个敌人来砸碎钥匙上的特殊砖块。

－ 过关后得到一个种子，喂给水里章鱼吃，章鱼们会巨大化，冲破一些墙和铁栏。

W5 绿宝箱：穿过巨大化章鱼冲破的铁丝网，钥匙就在里面。然后回到水中心的门里开宝箱。

－ 过关后得到红色药水一瓶

S4蓝宝箱：穿过腐蚀后的钢板，用身体点燃3把火炬后进入一个有Mini Game的屋子（地板能坐开），利用Mini Game大石头后的斜坡滚入放有宝箱和钥匙的房间，过关。

－ 过关后得到蓝色药水一瓶，混和之后可以溶解5T铁块下面的地板。

S1 灰宝箱：宝箱就在出发点旁边，藏有钥匙的门就在宝箱正上方。

－ 过关后得到绿色蜡笔。

W1 绿宝箱：月亮之间进入第2个门，变成线团撞开门左侧的柱子，里面有宝箱。上楼进行Mini Game时顺便坐一坐地板，把钥匙捡回来。

－ 过关后得到粉色蜡笔。

W3 蓝宝箱：从浮起来的水罐下面的门进去，宝箱和钥匙都在里面。

－ 过关后得到黄色蜡笔。

N3 红宝箱：把出发点旁的黄蛙坐下去，宝箱和钥匙都在里面。

－ 过关后得到深蓝色蜡笔。

W5 绿宝箱：穿过左下角的激流，钥匙就在里面。然后回到水中心的门里开宝箱。

－ 过关后得到红色蜡笔。

S2红宝箱：桥中央下方的门里，宝箱和钥匙都在里面。

－ 过关后得到蓝色蜡笔。

E5 红宝箱：从用遥控器消除的圆圈处爬过去，会看到更小的圆圈组成的瞬移点，宝箱和钥匙都在里面，掌握好方向就去取吧。

－ 过关后得到深黄色蜡笔，集齐7支不同色的蜡笔可以开启N版面的高尔夫球场。

装饰用的宝物：

E2 绿宝箱：用手套搬运矿石砸碎特殊砖块来得到钥匙和进入藏有宝箱的门。利用雪球变身撞碎宝箱前的封口石。

N2 绿宝箱：从蛇头旁边的门里进去，用LV2背带裤的地震效果震开红蛙下楼，从左数第2个水管口下去，一路向右，进入尽头的水管出来之后撞从上往下数第3个凹槽，进入隐藏的门。先去顶楼的门里拿钥匙，再利用隐身进入左上角的水管，坐碎地板拿到绿宝箱。

S5 红宝箱：踩人跳上以前上不去的门，从左数第7个空当下去拿到红钥匙。再砸成纸片进入隔壁，踩人跳到顶层，再用地震效果把厨师震上来，变成胖子，坐碎有面包圈图标的砖块，开箱过关。

N4 蓝宝箱：从浮起来的水罐上跳过去，变成蝙蝠吃钥匙，点燃自己烧开封住宝箱的砖块，开箱过关。

N5 蓝宝箱：穿过巨大化章鱼冲破的墙，宝箱和钥匙都在里面。

W2 红宝箱：利用第2个斜坡滑进去，通过管道和梯子去楼上，坐小车一路向右，在尽头会看到宝箱。下楼梯返回时会看到钥匙。

W2绿宝箱：前面和上面的一个路线，不过到蛇头的地方要进门拿钥匙。然后上蛇头，先去左面的Mini Game，再回右面开宝箱。

W6红宝箱：在崖壁左侧上找到一块凹进去的地方，一路撞下去，进到一个有一只青虫的小门里，举着那只青虫到楼顶取钥匙。然后去第一版最下层的管道里开宝箱。

S1 蓝宝箱：先去楼上拿钥匙，用壁炉垫脚，变成弹簧跳上去吃到钥匙。再变成胖子坐碎有面包圈图标的砖块，拿一只青虫下去，变成线团撞开封着宝箱的砖块，过关。

S2 蓝宝箱：钥匙在桥右侧水下的门里，宝箱在水上的门里（记得从桥左侧带一只桶过去砸开封口石）。

S4 绿宝箱：从拿到红宝箱的地方跳下水会发现暗道，一路走下去就会找到宝箱和钥匙。

E2蓝宝箱：从冰墙下面潜过去，会发现一个门，宝箱和钥匙都在里面。

E4蓝宝箱：用猫头鹰飞到最上层，因为炸弹被启爆器引爆了，所以以前进不了的那个门能进了，宝箱和钥匙都在里面。

E5 蓝宝箱：用放出来的敌人砸碎面前的墙，宝箱和钥匙都在这个门里面，多绕两圈就能找到。

W6 蓝宝箱：从被腐蚀了的钢板进入，先玩Mini Game，然后拿桶砸开封着钥匙的砖，拿到钥匙后故意吃苹果变胖，这样就能到达宝箱处了。

N3 蓝宝箱：拿钥匙不难，问题是透明人进不了藏有宝箱的屋子/门，其实只要在藏有宝箱的门上面变成僵尸，再跳到门前的火上就一切解决了。

W5蓝宝箱：从原来5T铁块的地方进去得到钥匙，然后回到水中心的门里开宝箱。

E6 蓝宝箱：进入镜道出来的异次元，利用抛接技术用桶砸开挡路的砖。



金币收集：



N1：用地震效果把蜘蛛震下来，坐蜘蛛电梯上去可以看见一个。



N2：拿蓝钥匙的管道内，老鼠警卫的背后有一个。



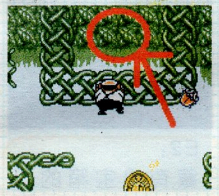
从蓝宝箱旁的管道出来后，上楼梯从上往下第1/2个缺口都可以撞开，进入第2个一路撞进去有一个。第3个里有一个隐藏门，里面有一个。取得绿钥匙处的水下有一个。



N3：在最右边地下（开始被5T铁块挡住，藏有蓝宝箱）的房间里的左上变成僵尸，出来往左走，穿过刺有一个。



N4：第一个石头台阶和第二个石头台阶之间上面的树叶里有一个，要在水下垫成气球来吃。



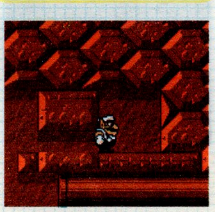
第二个石头台阶中有一个隐藏门，里面有一个。第三个石头台阶要用火烧开，里面有一个。第二个版面一出门在一处藤条围着的树叶里有一个。



N5：出发点正上方有一个，在管道边砸成弹簧跳到高层绕道得之。



管道右边的半空中也有一个，要用上面屋里的大锤砸成纸片后飘过去吃到。



N6：隐藏门前的金币要在第2个台子前起跳。



W1：太阳之间第2个门进去后用头顶开最右边的墙，然后下去让敌人打成弹簧从顶开的缺口跳上去并用敌人砸开柱子有一个。月亮之间第2个门进后去坐开两块地板，下去左边的绿柱子可用敌人砸开，里面有一个。



W2：本关无难点，但有一处还是值得一提，就是有一个金币是在被Boss的锤砸成弹簧后才能取得，各位动作达人要记得给Boss留个机会哦^^。



W3：本关的金币大都在水下。例外的是取红钥匙路过的树冠上有一个。



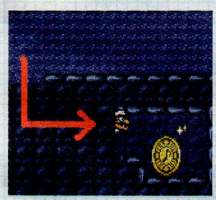
藏有蓝钥匙的屋顶上有一个。



W4：蓝钥匙房间的金币要先用敌人砸开砖才能取得。



灰钥匙房间的某处墙壁也能用敌人砸开。



W5：左下激流里的石头里有隐藏通道。



右下原来被5T铁块挡住的里面右上方有一个，被冰熊冻成冰块穿过刺可得到。



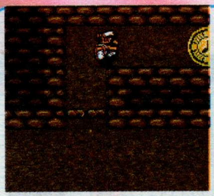
W6：The West Crater
钢板后面的门右侧的墙里有一个。



S1：绿钥匙下面有一个，不难找，但需要熟练的技巧，建议蹲下来跳。



藤条顶端的墙里有一个。



蓝色宝箱上方踩人跳到高处，这里有一个。



S2：
墙其实是可以打碎的。



S3：
从绿钥匙的右边撞过去就能拿到了。



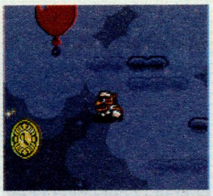
S4：
在玩Mini Game处往右撞可得到一个。



进入有蓝钥匙的地方时千万不要跳，一直往前滚，墙里有一个。



S5：
火坑的右边墙可以撞开，里面有一个。



S6：
气球底下也有一个，很容易被忽略。



E1：
被Boss打下水冲走后会看见一个被墙封闭的金币，从左边撞开。



隐藏门里的金币要按一定的型状撞碎砖才能吃到。



E2：
藏有绿宝箱的门里，从第2个大坑里跳下去有一个悬在空中的金币。



绿钥匙左下的门中，往右上去管子的上面可以顶开，最里面有一个。



E3：
进到左下方用冰熊砸开的地方，里面第二根柱子背后有一个，踩人跳可以得到。



里面第二根柱子背后还有一个。

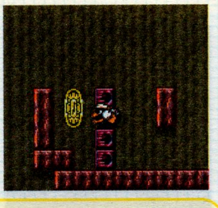


E4：
洞口最左上方有一个。

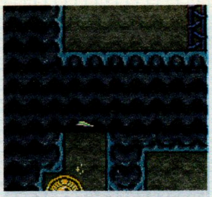


E5：
红宝箱房间的金币要被压扁飘过去拿。某个门内有很多可撞碎的石头，要按一定的型状撞碎这样才能跳到最上面能吃到两个金币。





E6：
异次元里的金币要利用抛接的技术，用桶砸开挡路的砖。



E7：
灰钥匙下面的洞里，变成僵尸下来往左，跳一下就会从薄地板上掉下去，下面有一个。



在楼梯第1个缺口可把左边撞开，里面有一个。





史莱姆

—冲击的尾巴团

机种：GBA	游戏厂商：SQUARE ENIX	游戏类型：ARPG
容量：64M	游戏人数：1人	发售日期：2003.11.14

文/Emu_Zone/微风



“一扯就那么老长”、“怪物们真可爱”，这是我听到的周围玩这款游戏的朋友说得最多的话，以史莱姆为主角走可爱路线的这款游戏发布在GBA上确实再适合不过了，再加上SquareEnix这块金字招牌，难怪被《FAMI通》评为仅次于《马里奥与路易》的白金殿堂作品。游戏的整体难度较低，吸引了不少小孩子和喜欢可爱东东的MM加入讨伐尾巴团的冒险中，虽然游戏简单，但其中的一些小游戏和村庄建设却让我们有一玩再玩的冲动，面对尾巴团的四大天王我们怎么才能获得完胜呢？怎么样把被破坏的村庄建设得更漂亮呢？怎么成为富翁呢？下面就让我来解答大家的疑问吧！

动作解析

这是款以动作为主的准RPG，动作在游戏中占的比重自然是不言而喻的，因为主角本身的特性，惯性动作在游戏中几乎时时刻刻陪伴着玩家，所以微操作在游戏中占非常重要的地位，首先就让我们来分析一下各类动作的运用。

冲撞

这是主角最主要的攻击方式，也是使用频率最高的动作，通过拉扯自身可以控制冲装距离和力量。

①小冲撞

实用性：★★★★★



需要准备时间短，收招硬直小，是游戏中最重要的动作，主要运用于某些敌人攻击频繁之处和快速避开敌人攻击，在使用时需先按下A键把自身定位，然后按下需要冲撞的方向键后立刻放开A键。

实用例子：

闪避：倒数第二关Boss尾巴团老大的第三形态，在它近身攻击时，靠行走的速度是无法逃出其攻击范围的，只有看准时机利用小冲撞的快速小距离移位来闪避。

攻击：最后一关的Boss红秃鹰，不断从左右飞出蓝秃鹰，利用横向小冲撞不但能轻松抵挡所有攻击，还能快速收集可攻击Boss的材料。

②大冲撞

实用性：★★



因为蓄力时间长且惯性大，在游戏中用得比较少，不过攻击威力却是最大的，尤其是在闪光时，对于某些移动速度慢，移动路线固定的敌人有特效，使用时仍然要记住先用A键定位然后再定冲撞方向，冲撞方向定好后不要随便更改，否则整个大冲撞都得重来。

实用例子：

大冲撞主要运用在攻击上，例如第一关的Boss机器人，因其攻击方式简单，选好位置进行大冲撞可瞬间消灭它，第三关矿山的吸血鬼Boss也是运用大冲撞的好地方。另外，利用大冲撞弹射距离远的优点来加快行走速度也不错。

注意：冲撞在某些狭窄的地方会出现多次反弹，而上某些楼梯用斜45度冲撞是上不去的，需要水平冲撞。

跳跃

因为游戏中有各类障碍，跳跃的应用也是非常重要的，主角拥有二段跳的能力，而且在第二段时按住A键不放就能滞空，熟练掌握对付障碍就很轻松了。



①直接跳跃

实用性：★★★★

简单的跳跃，因为在空中停留时间固定，比较好控制落地时间，对躲避地面敌人攻击和跳过一些直线型且距离不大的障碍有特效。

实用例子：

在最后一关空中的两块距离不大的石块上直接跳跃更容易定位。在尾巴团老大的第一形态里躲避一排机枪的射击，从下往上直接跳跃很容易闪开。

②滞空跳跃

实用性：★★★★



二段跳后按住A键滞空减缓下落速度，并能操纵下落的方向，主要运用于越过某些距离远且非直线的障碍，因为落点固定所以比冲撞更安全。

实用例子：矿山楼上塌了的空缺，在那里利用冲撞会很容易掉下去，滞空跳跃不但可以闪过转弯的空隙，而且落点也准确。

注意：因为A键既是跳跃键也是冲撞定位键，要小心避免两者冲突，尽量不要使用连续跳跃，在直接跳跃时落地前一定要释放A键，滞空跳跃时在落地后则不要太快释放A键，以防止出现控制之外的冲撞动作。



③顶物品和怪物

顶东西这个动作是游戏中必不可少的，但无论是顶物品还是怪物都要以物品在地面的阴影为准，这样即使物品在撞墙改变位置后也能很准确地接住。另外，顶着敌人投出去后接一个小冲撞然后再顶起来，如此循环，可以让除了Boss或会闪避的怪物外的其他小怪物毫无还手之力。

攻关中的疑问



①游戏中出现的喷泉和蘑菇都是跳跃的辅助装置，在上面按住A键一段时间就可以跳到一个新场景。



海滩的地下本部

②游戏初期的水晶墙是不可破坏的，所以有几个同伴必须过了第三关矿山，救出爸爸和妈妈后习得新技能：冲击，才能冲破以前不能冲过的水晶墙。

③完成矿山关后，在救出三只忍者史莱姆的前提下，就能去村外心、体、技试练屋。



心：呆在绿色的史莱姆旁边不动就可以看穿它的破绽，对话后出现场景：ノッケの森のわく。

体：追着蓝色的史莱姆，然后把它丢到网上，对话后出现场景：カラカラ水源。

技：调查美国国旗就能找到橙色史莱姆，对话后出现场景：メラゾマ火山。

④某些怪物的对付方法

龙龟：普通攻击是无法伤害它的，一种方法是用会爆炸的石头炸它反壳然后再进行攻击，另一种方法是潜到沙底把它顶到反壳然后攻击（第三种是用宝箱把它装起来后攻击）。

泥手：平时潜伏在地底是无法攻击的，顶一件物品丢给它玩然后就可以直接攻击它了。

⑤如何去最后关卡空中庭院

首先要收集齐三块石板，然后通过沙滩左上的漩涡到灯塔，和塔顶的史莱姆说话（它隐藏在下面，接近有按B键的提示），发生剧情后就会出现这个关卡。

BOSS 攻略

第一关——石头机器人



作为练手关，这关Boss的能力超级菜，是一个由三条尾的尾巴团操作的石头机器人。

Boss攻击方式：石头机器人攻击方式很单一，主要以直冲撞和转手来攻击。

应付方法：主要攻击目标为身躯，正面撞击的危险系数相对较大，容易被机器人的手晃到，建议从侧面和背面撞，机器人被撞几下就会爆炸。

第三关——吸血鬼



又一个非常简单的Boss，可以说毫无难度。



Boss攻击方式：一般只是普通的抓攻击，变黑暗后会放三条火焰，此时候主角的任何攻击都不会对其造成伤害。

应付方法：必须在撞Boss后立刻抬起来扔到外面的熔炉里，动作要快，不然Boss会摆脱被抬的状态。被烧的Boss会变成一堆小蝙蝠，这时候只要尽可能撞更多的小蝙蝠就可以轻松消灭Boss，如果在Boss变小蝙蝠前预先储到闪光状态撞过去就可以对其造成巨大的伤害，不过散乱后剩下一两只乱跑，追起来可就麻烦了……

第二关——小龙



终于遇到一个有点实力的Boss了，初玩的玩家将会陷人一场苦战。

Boss攻击方式一：第一形态为原大小飞到空中喷火球。

应付方法：避开火球直接撞击本体，不过此时Boss的移动速度比较高，要抓准它停顿的时机。

Boss攻击方式二：吸水变大后喷环状水墙和火球。



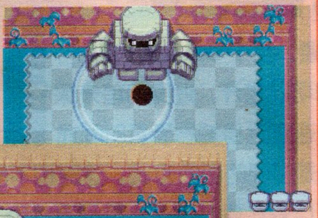
应付方法：此时Boss的头部为唯一可受创的地方，接过空中掉下来的石块在火球和水墙的空隙中攻击Boss的头部即可，水墙不会令主角受伤但会推开主角，接石头最好在石头从空中掉下时候站在其阴影下直接接住，这样可以节约时间。



Boss攻击方式三：Boss变大后进行跳跃攻击，由于其身体巨大，此时主要考验玩家躲闪能力。

应付方法：首先要熟悉Boss压下来的时间节奏，不用急着逃跑，先站在角落上为自己预留一定的行走空间，在即将压下来时再开始行走或者直接弹过去（也可在Boss压下来时钻进地底避开其攻击），Boss攻击几次后会喘气，这时候我们可以接到石头来攻击Boss头部。

第四关——巨石机器人



第一关机器人Boss的兄弟，但比之前Boss的能力提升不少。



Boss攻击方式一：弹跳

应付方法：因为固定在最上面左右跳，只要不触及它震动出来的波纹就不会受伤。

Boss攻击方式二：双手射出机关枪一样快的石块。

应付方法：待Boss开始射出石块时从侧面撞击它，4次撞击之后Boss就会碎裂并露出头部的要害，此时尽可能多地攻击头部就可以了。

第五关——火龙龟



这个Boss在平常状态不能依靠撞击来直接攻击，必须令它反掉背壳才算攻击有效。



Boss攻击方式一：与之前的龙龟一样使用旋转撞击。

应付方法：先钻到地下躲避撞击，看准机会把它顶翻就可以开始攻击了。

Boss攻击方式二：吐水把沙地变成水潭后，在旋转的同时会喷出两条火球链。

应付方法：因为不能钻地，只能先用小跳跃闪开攻击，等待第二关Boss小龙来帮忙，利用小龙在两边一面跳跃闪开火链一面吐火球，打起来就非常轻松了。

第六关——冰、火兄弟

喜欢吵架的两兄弟（因为本来就是相克的属性），打起来也非常简单。





Boss攻击方式：火怪会放跟踪的火球；冰怪则会放冰旋风刀。

应付方法：顶起其中一个来撞另外一个，最好两个都顶起来对着墙轮流撞。建议先顶冰怪来撞死火怪，拿到火拳套后按B键喷火，可以让冰怪无还手之力。

第七关——尾巴团老大



理论上的最终Boss，自然也是游戏中最难的地方，不过掌握其攻击规律也能轻松过关。

Boss攻击方式一：召唤手下开枪扫射，扫射分两种：①在左右的楼上叫手上扫射；②身边叫出一帮手下扫射。



应付方法：Boss此时能被普通撞击伤血，不过应该以其召唤的两旁楼上手下扫射它自己为主攻手段，在空隙时可以适当撞一下坐在椅子上的老大，对于一帮手下的排射只要预备好提前直接跳跃就可以轻松躲开。

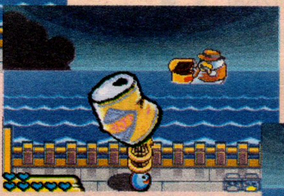




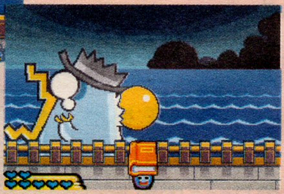


Boss攻击方式二：操纵机器人发射两手臂攻击，并不时放出香蕉皮。

应付方法：这里的目的只是让村庄的人们都来露露脸，伙伴们从楼上跳下时可以提前接住，然后直接往Boss身上扔，建议等Boss把手放出来后再扔或者从其旁边扔，这样会比较安全。注意在按掉伙伴对话时别按多键导致无意义的动作出现，接触到香蕉皮会有晕眩硬直，应尽量避开。







Boss攻击方式三：终于到最终决战了，Boss攻击的方式也比较多，在远方主要有①双枪扫射；②射击可乐空罐；③放火箭泡。近身时则会用两手拍主角和旋转打主角。

应付方法：Boss在远处时主角无法攻击，所以以闪避为主，一开始的双枪扫射最好站在中央直接跳，用二段跳附加滞空效果更好。接着的射击可乐罐，只需要留意可乐罐的阴影就能轻松躲避。至于Boss放火箭炮，躲避的前提是不要把自己逼到角落，在中央一格格逐步左右移动可以避开。近身前首先保证要收集足够的垃圾，因为只有近身时才能对Boss造成伤害，在它近身拍后硬直时间撞击，能令其头晕并露出后面的肿包，把收集的垃圾攻击这个肿包是主要的伤血方式，这时也不能顾着逃，尽量保持自己停留在中央，在Boss即将拍手时候就向左右轻微弹一下，可以轻松使Boss出现硬直状态。

第八关——红秃鹰

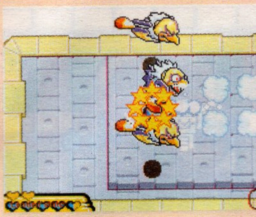
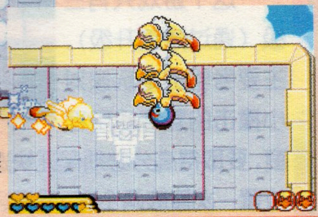
这关虽然是最后一关，但Boss却不堪一击，了解它有限的几种攻击方式可以很容易解决它。

Boss攻击方式一：召唤蓝秃鹰随即在左边或右边冲刺。

应付方法：这是收集攻击Boss材料的最好机会，在这之前首先要保证小撞能流畅使出，在小撞几次飞来的蓝秃鹰后能顶够三只蓝秃鹰。

Boss攻击方式二：拍翼把主角吹下平台。

可以按住A键粘稳地面，也可以在被风吹一段距离后用小冲撞恢复，值得注意的是，此时把收集的蓝秃鹰投出并不能打中Boss，还是忍耐一下吧，这招一般在第一种攻击方式后使出，注意不要随意浪费攻击材料。吹完风后Boss出现晕眩硬直正是攻击的最好机会。

Boss 攻击方式三：召唤秃鹰俯冲攻击

这时不能乱，领着俯冲下来的蓝秃鹰作圆周运动吧，你会发现没有一只秃鹰能跟上你的速度。

Boss 攻击方式四：冲刺攻击

如果身上顶着有蓝秃鹰，可以直接投向冲过来的Boss，没有的话可以上下移动闪避。其实这里可以先预测好 Boss 即将向哪个方向冲过来，提前做好大冲撞的准备，如果成功一下就能撞Boss 一格血，不过得小心别掉下去了。





村庄建设

因为游戏整体的难度偏低，非常轻松就可以爆机，所有制作者安排了大量的收集要素以延长游戏时间，其中除了最费力的怪物100只收集外，就是对被尾巴团破坏的村庄进行重建了。在第二关完成后，因为工房爆炸而被解雇的一个戴眼镜尾巴团成员奇得决定在村里重新自己的生活，此时只要收集三样物品（一块大石头、一堆木头、一个贝壳）之后和他对话就可以帮他建立起工房。这是重建村庄的前提，以后只要按和他对话里的项目收集材料和金钱，就可以建造相关的设施，这些设施都有各自的作用，下面是建造设施的列表（工房分初级和高级，有些项目需要完成前面的项目才能出现，因为是日文，下面按建造的顺序为编号列出来）：

初级工房

①绿化村庄（作用：在村庄内种红色的花）

②修好二丁目的桥

③在沙滩和海中的岛之间架桥

④制造滑水板（作用：有了滑水板后就可以参加划水比赛）

⑤制造蹦床

⑥制造大炮（作用：利用大炮可快速回到一丁目）

⑦炸开通往足球场的路

⑧升级撞罐子游戏的场地

⑨修建露天足球场（前提：需要先完成第七个任务：炸开通往足球场的路）

⑩升级到高级工房（前提：前面九个项目都完成后）




高级工房

①第二回绿化村庄（作用：在村庄内加种上白色的花）

②建造沙滩饭店

③制造喷泉（喷泉竟然用锤子来做，汗）

④建造三丁目的桥

⑤在三丁目升级水动楼梯

⑥制造加速器（作用：行动速度加快了许多，类似于大家非常熟悉的某个游戏角色）

⑦建造酒吧

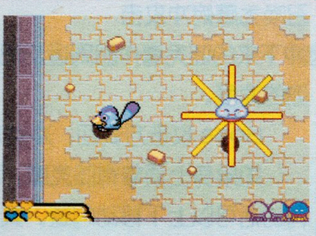
⑧建造博物馆（前提：必须先完成4号项目才能建造博物馆，完成怪物100收集任务能在这里看到黄金雕像）

⑨升级足球场

⑩为工匠找个女朋友（前提：需完成高级工房的前面九个项目，这个任务要求比较高，在收集完所有材料后，去ノッケの森のわく有四个炸弹石头的地方，找到一个红色的尾巴团，全游戏只有这里有这只，把她运回村，因为这个就是它的女朋友。不过辛苦完成任务后有被骗的感觉，那家伙竟然利用建筑公款买大钻戒向MM求婚，汗）

附：材料和怪物的收集过程虽然比较繁琐，但建造过程却非常有趣，各类怪物都充分利用自己的能力来工作，村庄也越来越漂亮和完善，其中的成就感只有大家自己亲身玩过之后才能体会。

地下竞技场



当把全部100只史莱姆都收集完毕后，村右边二丁目的100T铁球会移开，下面的洞就是地下竞技场，跳下去可以与戴领巾的医疗史莱姆对战。当那家伙HP降到一半时，会耍赖用变化之杖把你变成尾巴团最低级的成员——长尾鸭，这样会令难度增加。

拼图

游戏中存在一份拼图，拼图的碎片分为八块，需要在游戏中收集，下面列出得到拼图碎片的地方：

①一丁目村庄找龙史莱姆玩破罐游戏1；

②一丁目村庄找龙史莱姆玩破罐游戏2；

③一丁目村庄找龙史莱姆玩破罐游戏3；

④一丁目村庄道具店左边的柜子里；

⑤村庄下面的海滩餐厅里玩冲浪游戏；

⑥去村庄左边足球场玩到游戏2；

⑦教堂里左边的绿色史莱姆。

赚钱方法



除了平时收集材料外，还有以下赚钱的方法：

①去矿山收集金块，把金块丢进岩浆里熔掉或者运回村庄卖。

②工房扩大后做建立加速铁道的任务（需要材料为铁道4个），做好后走上加速铁道可以打破村周围的小猪钱缸。

③在倒数第二关收集够十把剑，然后去一丁目的左上酒吧里找个家伙可以用这十把剑换40块金块。

④在村里有个二十层的竞技场，交十元入场费就可以在里面赚不少钱。

⑤在森林里能找到摇钱树。

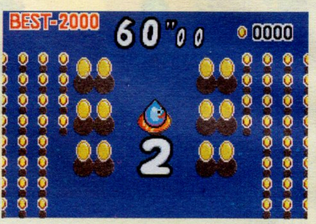
小游戏

①撞罐游戏



这个游戏共有三级（通过建筑升级），主要考验的是玩家对小撞击的熟练使用程度，要取得高分必须保证快速撞击且站准两罐的中间位置一次撞破两个罐，后期还得掌握利用反弹连续撞破多个罐子的技巧（多学习一下桌球里的反弹），升级后出现的第三个游戏需要引老鼠来撞罐，箱内的罐可以顶起老鼠投掷以打破上下两个，灵活运用可以取得更好的成绩。

②冲浪游戏



要保持进行高速的S型前进路线，和撞罐一样，走在两道金币间能令效率加倍，另外还要记住不能放过任何一个大金币，剩有零散的金币不要贪心，尽管放弃它向更富饶的地区前进吧。

③足球游戏



和我们概念中的足球游戏不同，这里的足球就是我们的主角，目的是要躲过尾巴团令自己入网，而只要不接触尾巴团的身体，利用冲撞穿越越多尾巴团就能积累更高的分（得分在自己入网后就能看到），但如果中途被尾巴团碰上，积分就会变成对方的。游戏中如果操作好的话，在四个对方队员进行斜45度冲撞能重复拿取4倍高分，但要取得高分可不能太贪心，积累到一定程度被尾巴团碰一下归零那可是欲哭无泪哦！

其他



①对战模式里的新场地

去找二丁目的一个山洞里围在一起的史莱姆，把他们救出来后就可以在对战模式里出现新的场地。

②小史莱姆骑士



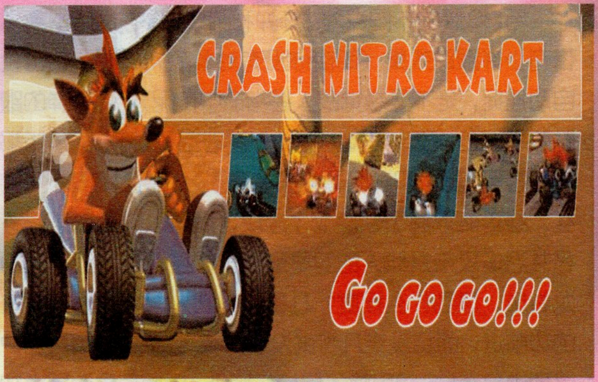


村庄的一个房子里有5个小史莱姆，在矿山收集够木偶骑士送给他们，它们会组成小史莱姆骑士队，并有出色的表演哦。

全部完成后村庄一片欣欣向荣的情景，有空和村民们聊聊天，去海滩等地方玩玩小游戏，或者去博物馆参观一下自己辉煌的战绩，你是否也会乐在其中呢？

GBA

古惑狼赛车研究攻略



文/圣撰组工作室/ホーリー小狮

机种：GBA	游戏厂商：VIVENDI	游戏类型：RAC
容量：64M	游戏人数：1人	发售日期：2003.11.25

赛车基本操作



GBA《古惑狼赛车》在游戏玩法和操作上基本沿袭PS版，所以，玩过PS版的玩家相信不需要我再细细讲解游戏的基本概念了，即使没有玩过PS版的朋友，只要接触过GBA《马里奥赛车》都会对此游戏有感觉。

赛车基本操作

方向键：→和←控制角色拐弯，↑和↓大多数情况下没用，其中↓可以在使用部分道具时使用令道具向背后扔，另外当角色速度降到0的情况下，按↓可以倒车。

A键：油门

B键：刹车

R键：轻度弹跳

L键：使用道具

R键的跳跃，在PS版里是拐弯时的常用手段，一边不停跳跃一边拐弯可以达到很好的效果，但是GBA版里似乎弱化了，而PS版的拐弯秘技在GBA版里仍然有效，并且非常好用，完全取代了上述拐弯手法的不足。具体操作为：拐弯时，除了用方向键外，松开油门，并立即按R键（注意只按一次，并且按住不松），这样角色就会像甩车尾一样横向滑行，并且出现蓄力槽，当蓄力槽达到第2格的红色区域时，按油门键，就会看见角色唰一下冲出去！！注意此法不能滥用，只有在遇到很大弯道时方可使用，否则绝对会因为拐弯过度而撞墙。

道具分析

赛道上会出现很多木箱，其中把标有"？"的箱子撞开后会得到道具，并且是随机转动选择道具，玩家当然也可以按L键令其立刻停止转动。各种道具的用途如下。



TNT箱：放在原地等待后面的人来撞，当然如果没人碰到的话，使用者下一圈也有可能撞上。撞到TNT箱以后，就会出现3秒倒计时，需要不停地按R键跳跃将其顶飞，否则倒计时结束就爆炸……当使用角色积累10个苹果时，TNT箱会变成绿色，效果变为一碰就爆炸 -o-#。



冰块：放在原地等待后面的人来撞，使用者下一圈也可能撞上。撞到之后速度慢慢降低，3秒以后原地打转－ －b。



推进器：可以令角色拥有瞬间加速冲刺效果。



炸弹：向前方或后方扔出去攻击别人，基本呈一直线滚动，不过GBA版有所强化，带有少许跟踪效果（但是不会偏离直线太多）；另外，命中木箱即可取得里面的道具或苹果，并且炸弹本身不会消失。



导弹：向前方射出去攻击别人，具有跟踪效果，但只会跟踪使用者的前面一名，而且如果距离太远便会失去跟踪效果。



圆球护罩：可以在一定时间内保护使用者不受任何伤害，只限一次，如果在其消失前再次按L键可以将其向前方直线扔出去，效果同炸弹。当使用角色积累10个苹果时，护罩会变成蓝色，效果变为永远不会消失，直到被扔出去或使用者受到伤害。



精灵加护：一段时间内令使用者不受任何伤害，并且可破坏赛道上的道具以及木箱，也可以撞击别人。



龙卷风：向前方扔出去，沿赛道行进一段时间后消失，沿途碰到的所有人都会受到攻击。



时钟：令除使用者外的所有人速度大大降低一段时间。



加速装置：一段时间内使用者按A键可以任意加速冲刺，连线对战模式（LINK PLAY）里独有。



隐身：一段时间内使用者隐身，别人看不见（当然使用者自己可以看见自己），连线对战模式里独有。

与PS版的不同点为：炸弹和圆球护罩加强了，竟然带有少许跟踪效果（即使你没有对着敌人施放，它也会自动捕捉，是不是感觉敌人经常命中你呢），而导弹的跟踪效果弱化，敌人稍微闪躲一下就射空了，不像PS版那样会打弯，基本和前面两种差不多了……另外PS版里的红、绿药瓶取消了，换成了冰块，而可以自动追捕第一名并沿途攻击其他人的卫星取消了，换成了超级垃圾的龙卷风，废到什么程度？几乎打不到人，喜欢贴着赛道的边前进，而且没走几步就没了……－＿－b。精灵加护这项道具在PS版里除了保护作用外，还拥有令使用者加速的效用，但是在GBA版里取消了。

除了“？”木箱外，还有不作标记的木箱，撞开可以积累5个苹果。而如果玩家被其他人攻击的话，积累的苹果数量会减少，苹果数量1-9个时没有任何用处，当达到10个满值时，玩家使用道具的效果将增强，部分道具效果进化。

隐藏人物

Adventure模式里随便用正义或邪恶方战胜里面的6个Boss（正常关的4个Boss以及最终关的最终Boss，其中第4关Boss有两个人），就可以在Arcade和Time Trial模式里使用他们，Boss的3项性能都是满值！！



另外，Adventure里用正义方通关一次就可以出现隐藏人物小龙斯派罗（“《古惑狼》系列”原公司的另一部游戏的主角），达成100%完成度通关就会出现PS版的最终Boss，而邪恶方通关会出现PS版的隐藏人物时间老人，100%完成度通关后什么人都没出现！！



也就是说，本以为会在邪恶方完美通关后出现的最后一个隐藏人物现在我还没有得到



（外形像是假古惑狼），目前还未研究出取得方法……严重怀疑需要与NGC主机做连线才能够得到，Options里有这个通信选项（GCN Link），而且同期发售的GBA《忍者神龟》据说与NGC通信可以得到隐藏人物老鼠老师Sprint（上期的《忍者神龟》攻略里没有提到，而且我没有条件去验证，抱歉）。



另外PS《古惑狼3》里的假古惑狼就是通过Pocket Station才能令其出现，所以怀疑这里同理（而PS《古惑狼赛车》里的假古惑狼就可以正常出现，我把故事模式通关并且收集率达到81%左右，除了时间老人以外的隐藏人物全出现了）。如果有知晓假古惑狼确切取得方法的朋友，请告知我（hyperxiaoshi@163.com），多谢！

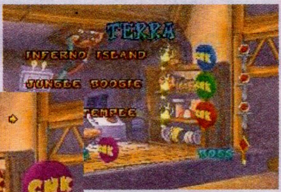
关于完成度



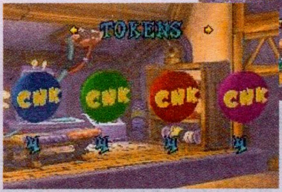
Adventure模式里可以选择正义方和邪恶方，只有



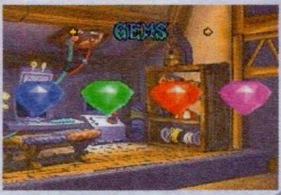
将他们全部达到100%通关才算真正完美，这点和PS版不同。



Adventure里一共有5关，4个正常关+1



个最终关（最终关只有最终Boss和钻石收集），每一个正常关里有奖杯3个（取得每条赛道的第一名）、CNK硬币3个（得到奖杯以后，再次进入赛道，选择字母收集赛，并在赛道里收集到C、N、K3个字母，再取得第一名）、钥匙3个（得到奖杯以后，再次进入赛道，选择时间挑战赛，并在规定的时间内跑完便可得到，钥匙分为蓝色、黄金色、白金色3种，难度分别为Easy、Normal、Hard，玩家需要反复进入依次挑战，当然，如果你能一次就达到Hard的限定时间……）、紫色CNK硬币1个（进入水晶收集赛，并在规定时间内收集到场地里的全部20枚水晶）、Boss钥匙1个（取得3个奖杯后，战胜本关Boss）。



另外，当收集齐所有4种

颜色的CNK硬币后，就可以在最终关左上角进入4个赛道，里面按照CUP的方法比赛，取胜后分别可得到4种颜色钻石！

当然，如果玩家不想收集物品只求尽快通关的话，只要分别取得3个赛道的第一名拿到奖杯，就可以挑战Boss，获胜后即可进入下一关（最终关的4个传送点便是进入4个正常关的入口）。

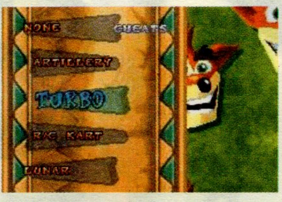
隐藏赛道 & 隐藏捷径



目前我只打出1条隐藏赛道，估计应该只有这1条，就是最终Boss战的赛道，通关后就可以在Arcade和Time Trial模式里使用。

关于隐藏捷径，一向是Q版赛车迷津津乐道的热门话题，而GBA《古惑狼赛车》的隐藏捷径更是远远超过PS版，玩家如果仔细搜索每一条赛道，会发现很多比较隐藏或不容易注意到的捷径岔路，有时甚至只是一个比较猥琐的跳板而已－＿，－b，但就是这些路段会令玩家占到便宜，因为其他电脑控制的角色几乎不会走这些捷径。鉴于完全曝光这些隐藏捷径会严重影响玩家的游戏乐趣，所以我就保留了这部分，不过提示一下，部分捷径是可以在赛道的路线图上看出来的，但是多数非常细小的捷径无法从路线图中看到。

Cheat模式



Option里有一项Cheats，初期什么都没有，而当玩家得到4种颜色的钻石后，就能开启这里的4种究极功能！

玩家需要进入Cheats选项，然后在需要的功能上按A键，这样就算你打开了此功能（可以同时打开多个功能），如果想要解除功能，就在None上按A键。打开功能后，无论在Adventure、Arcade、Time Trial模式里，都可以发生效果。

None：解除当前所有Cheat功能。

Artillery：拥有无限导弹和炸弹！可以任意按L键使用，每次3颗，用完立即再补充！并且你只拥有这两样道具，撞箱子再也不会有效了。





Turbo：按A键开车会立即达到最大速度！也就是再也不需缓缓加速状态，即使你停止之后按A键也能达到最大速度！并且在经过草地和泥泞地时速度也完全不减！

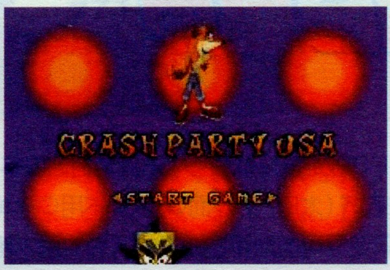
R/C Kart：全员缩小化，上场全为迷你版本！

Lunar：超级跳跃！按R键跳跃时角色会腾空1秒以上再落地！另外如果走上弹跳台的话，你就会像飞机一样飞个5秒以上再落地！！当然，如果被别人的道具打中，你也会乱飞个老半天才落下来……

有了这些Cheat尤其是Turbo和Lunar，Adventure模式里收集钥匙再也不是很困难的事了！

哦，对了，忘了说一个很重要的事了，这些Cheat效果并不是只有你拥有，当你开启Cheat功能后，你会发现敌我所有人都拥有这些究极效果！嘿嘿嘿，并不是有了这些你就成了神。

额外的隐藏要素－迷你跳舞机



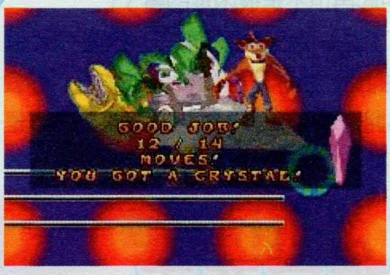
发现这个隐藏小游戏纯属偶然……

某天下午继续开始玩的時候，在选择玩什么游戏的界面（我用的是EZFLASH烧录卡），一不小心按住R键再选择古惑狼赛车，我惊奇地发现，原来进入这个隐藏游戏的方法被我无意中发现了！





玩法很简单，每一行出现按键滑过来时，将右边光圈移到其所在行，并在其经过光圈时按下相应键即可，每关按中“NEEDED”需要的数量就可以过关，一共有A、B、L、R、→、← 6种，每3小关为一大关，一共10大关，得3小关后可以得到水晶并进入下一大关，每次失败需要重新过3小关。



这个游戏的出现方法就是：在刚开始进入游戏的瞬间立即按住L或R键即可，另外Start+Select+A+B是热启动，如果加上L或R键一起按也可以进入这个游戏。在这个游戏里热启动便可进入正常游戏。我本来以为取得全部10关可以令最后的隐藏人物出现，结果空欢喜一场－－b。

综合感觉

GBA版比起PS版难度降低很多，尤其是钥匙收集，PS版我至今还未收齐（太BT了），而GBA版不用Cheat也轻松收集全，只要尽可能地将赛道里的所有时间木箱全部撞破，并且其间不出什么大错误。

CUP的技术提高了不少，敌人总是一大群聚在一起行驶，很少有拉开距离的，如果你被谁打中，绝对会一瞬间落到最后一名。

当然，GBA版的败笔也是有的。首先你被后方的导弹追射时，你的身上竟然没有瞄准器！这样的话，PS版里向后扔炸药箱、药瓶、炸弹等来抵消导弹的战术完全没用了，你根本不知道什么时候有导弹飞来嘛！其次，过弯道时屏幕上竟然没有任何提示前面有弯道的标记！这应该是任何赛车类游戏都不可或缺的吧？

总体来说，此作确实属于GBA游戏中的精品，更是



GBA赛车类游戏中的极品！当年PS版《古惑狼赛车》就大受好评，不但被誉为“《古惑狼》系列”最成功的一作，甚至“PS上最好的美版游戏”、“最强的赛车游戏”（当然这些都不是我说的……），作为这么好的游戏的GBA版本，大家怎能错过。当然，也有人拿此作和GBA早期的《马里奥赛车》相比。

笔者要说的是，《马里奥赛车》对游戏乐趣的追求是很少有同类游戏能够比拟的，这正验证着任天堂“做真正好玩的游戏”这一恒久不变的社训。在紧张而激烈的游戏过程中，充斥着的仍然是充满着童趣的各种陷阱关卡和搞笑因素。所谓萝卜白菜各有所爱，我个人认为《古惑狼赛车》要强于《马里奥赛车》，不过不强迫大家赞同^_^~。



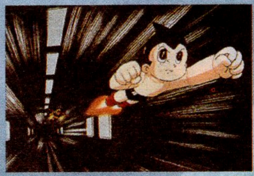


X/Emu_Zone/微风

机种：GBA	游戏厂商：SEGA	游戏类型：ACT
容量：64M	游戏人数：1人	发售日期：2003.12.16



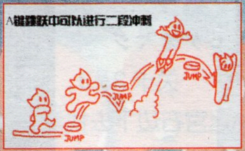
阿童木曾陪伴我们走过童年时代，最强的正义机器人、十万马力等等都是当时我们常挂在嘴边的词语。时过境迁，虽然阿童木在我们的记忆中有着不可磨灭的印象，但为之纪念的东西实在太少。阿童木被漫画大师手冢治虫设定在2003年4月7日出生，SEGA在得到手冢治虫老师作品的人物肖像使用权后发表了自己的第一款阿童木作品，这款GBA版由财宝公司（Treasure）代理制作，提到财宝，相信玩过N64《罪与罚》、DC《斑鸠》等游戏的玩家都不会对它陌生，在游戏界中财宝制作的游戏就是质量的保证。当然，这款GBA的《阿童木》也不例外，我们除了能在其中体会到爽快的手感之外，还能收集到手冢治虫老师作品中出现的几乎所有人物，这些都是我们GBA玩家独有的财富，现在就让我们更深入地体会这份财富的魅力吧。



操　作

为了照顾GBA按键的特殊，游戏的键位设定得非常简洁，除了跃外，L键和R键都独立出来使用必杀技能，虽然普通攻击的单Hit是威力最大的，但由于游戏中采用了能力提升系统，而且阿童木的必杀槽储备非常充足，所以适当地提升能力和熟悉各类必杀技的作用是游戏中动作的重点，换句话说：在标准难度中我们完全不用顾忌能量消耗，尽管用华丽的必杀技向敌人轰炸吧！





标准的A键攻击、B键跳





能　力

由于游戏带有养成的成分，在游戏中收集一个人物就可以得到一个素质点，在前期素质点有限的情况下，通过了解必杀的实用性来分配素质点是非常关键的，下面就是阿童木的七大能力解析：（实用性的星级越高该技能就越实用，推荐升级级别越高就代表越早把素质点投资到该技能越好）

LIFE（提升HP）

推荐升级级别：4级

解析：能增加阿童木的血量，前期敌人的攻击力并不强，可以暂时把素质点留给其他技能，后期敌人不但数量多而且攻击力大，此时提升自身的血量可以让增强持久战能力。

PUNCH（徒手攻击）

实用性：★★★

推荐升级级别：2级

解析：可提升徒手攻击时的威力。虽然徒手的攻击威力大，但范围比较小，在两旁不断出现敌人时就会出现难应付的情况，而且游戏中敌我运动速度都比较高，徒手在后期很难打中敌人，特别是Boss级敌人。另外，攻击高了容易杀死普通敌人令Hit数减少，能量槽储备会较慢，分数也少了不少（笑），不过下+A键的脚踢攻击倒是非常有用，由于可以踢飞敌人，被踢飞敌人还会撞击其他敌人，在被围攻时利用脚踢的特点可以轻松解围。

LASER（激光）

实用性：★★★★★

推荐升级级别：5级

解析：激光分为两种：上+A键的小型激光（不消耗能量）和按R键的大型激光（消耗能量）。激光有范围大，好定位，可穿透等优点，大激光甚至可以消除普通敌人放出的子弹，缺点是前期威力一般，而且有硬直时间。激光是阿童木的主要攻击手段，建议在游戏开始就把这项加满，在游戏中利用小激光接大激光能非常爽快地杀敌，对Boss也能用持续的大激光轻松解决，不过激光的使用时机需要大家自己把握好。

SHOT（散花枪）

实用性：★★★★

推荐升级级别：1级

解析：范围最大的必杀技，但即使点数加满攻击力仍很低，靠它主攻不实际，所以不建议前期投资该技能。散花枪的主要作用在于释放期间能消除屏幕中的子弹而且自身呈无敌状态，屏幕中的敌人也会被定住，此时可以为下一步的动作做缓冲，实用性非常大，另外还可以用在一些活动平台上攻击远距离的敌人或者打出隐藏人物。作为游戏中主要的闪避技能，而且级别并不影响其使用效果，所以不用急着投入素质点。

DET（冲刺）

实用性：★★★

推荐升级级别：3级

解析：冲刺也分两种：空中冲刺在此技能提升一个级别时可在空中多滞空一次，A键+B键的必杀冲刺则可以对敌人造成伤害。普通的冲刺就象许多游戏中的二段跳，初始时阿童木就已经有在空中进行一次冲刺的能力，而游戏中遇到需要多次冲刺的地方很少，所以前期在此增加素质点并不划算。值得一提的是必杀冲刺，因为使用必杀冲刺后在整个必杀完成之前都是处于无敌状态的，对冲刺的方向也有不错的攻击力，突围时这招效果很不错。另外在地面上双击左或右方向可以贴地冲刺，在某些需要跳很高的场地，如果冲刺级别不够还可以利用必杀冲刺进行强制提升高度。

SENSOR（探测器）

推荐升级级别：5级

解析：这个技能比较特殊，作用是提高阿童木打听情报的能力，有些隐藏的人物、剧情必须要这个技能达到一定级别才会出现，对于这款以收集为主的游戏来说，隐藏东西越早发掘出来自然越好，所以在不影响战斗的情况下，绝对是应该优先提升的技能之一。

连 续 技

这款游戏的动作成分非常高，在画面右上角有一次攻击的连Hit数显示，Hit数越多攻击也越大，而分数更是按N Hit乘N倍的方法计算，所以连续技在游戏中占有非常重要的地位，下面大致说一下游戏中实用的连续技。

■拳打击四下（A键X4）->脚踢一下（下+A键）->小激光（上+A键）->大激光（R键）

效果：大激光能发挥两倍的威力，分数为基础的6倍，能量储备速度为基础的6倍，但前提是敌人要能顶这么多下（笑）。

■在普通攻击的4连击打完后，立刻按A键冲刺到下一个敌人面前继续使用普通攻击可轻易达到Hit × 10。

收 集



游戏的关卡虽然不长，但人物的收集却是一项漫长的过程，手冢治虫的所有漫画人物在本作都将登场。其中包括阿童木、怪医秦博士、小白狮王雷欧、宝马王子、三目童子、火鸟（凤凰）等人物，为了把全人物、全关卡、全对白收齐，就得有打穿N次的心理准备，看来这款游戏进《FAMI通》的白金殿堂也和这个有关（汗）。人物收到之后会在图鉴中显示其状态，而该人物如果缺少部分对白则会有感叹号，如果缺少某部分要发生的剧情则是黑白的图像，在通关一次后，我们就可以任意选择已经进入过的关卡，关卡选择用于搜索人物非常有用。一周目通关后还会有二周目，人物的出现和对白都不同，有些人物是需要二周目、三周目等才能出现的，而某些人物则需要特殊的触发条件才能出现，所以说人物收集是一项漫长的过程，我在收集全部人物时已经通关了十多次，这还没有算选择关卡的时间，不过作为手冢治虫老师的Fans，收集人物的过程也是非常有意思的哦。

(1)隐藏人物获得

首先列出游戏中的隐藏人物，这类人物隐藏在关卡中难以留意的建筑中或特殊关卡中，需要破坏建筑或多次触发关卡才能得到。其他按正常的剧情出现的人物将不在下面列出。



06号人物：ケンイチ

关卡5-2，一开始往左走打那个垃圾桶就可出现。





16号人物：ジエワタ－マルス

关卡3-1，一开始在室外的无重力状态，一直往上跳至最高处，然后攻击右边墙数下来的第二格出现。





17号人物：ヒゲオヤジ

关卡2-3，在阴暗的小迷宫右边下去找到，在二周目迷宫会变亮。






18 人物：タマオ

关卡 1－1，一开始排列的一排玻璃和一个举着"GO"／"STOP"牌子的地方，打碎右上角的玻璃找到。




19 人物：フウムーン

关卡 3－3，在雾中的一个平台，攻击空气后就能找到。到。




20 人物：ピノコ

必须通过 0－3 关卡，然后到 2－3 与 24 号人物对话，最后在 2－6 中找到。




24 人物：七色いんこ

关卡 2－3，阴暗的小迷宫中左边下去找到，在二周目迷宫会变亮。




25 号人物：天马博士

首先要获得 06 号和 44 号人物，再进入关卡 0－5 就会出现。




26 号人物：ハム・エッグ

先得到 20 号人物，然后再进 0－3 击败 Boss 后就可获得。



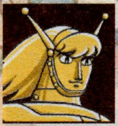

27 号人物：ドンドラ

关卡 6－3，攻击背景的列车上左边数起第二扇门获得。




30 号人物：青骑士

进入隐藏关卡 0－2（进入方法看下面的隐藏关卡获得），然后按提示等数字结束按 A 键，不能按得太多，几次之后就能打倒他获得。



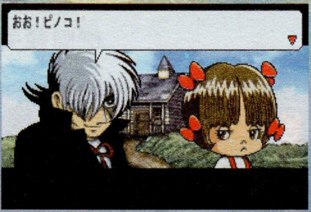

31 号人物：マゲマ

关卡 2－5，在滑动平台向下走时，大概移动五秒钟就使用全屏幕的散花枪，这样就能从背景中打出（站在平台右边缘打也行）。




32 号人物：ビッグ X

在关卡 2－3 的阴暗小迷宫一直往右走就能遇到，战胜后获得。

38 号人物：怪医秦博士

在关卡 0－3 出现后访问一次可以找到他对话，然后在取得 20 号人物再到关卡 0－3 就能获得。




39号人物：三目童子

首先在游戏过程中打败他得到，但此时仍然是黑白的人物，接着在二周目通关后，不要急着按掉字幕，这时他会出来且想出了新的诡计，好在他的克星和登小姑娘出现使出必杀技——用胶布把他第三只眼封住，至此就完整获得该人物。




40 号人物：アセチレン・ランプ

在二周目的 1－1 就能遇到，但正式获得必须完成 0－3 关的事件。



42号人物：プーン



在关卡0-4发生剧情遇到他，然后在取得31号人物的前提下，和关卡6-3中的吸血鬼对话，最后回到关卡0-4就可获得。



43号人物：ヘケート



在关卡3-4打Boss之前，从斜道道出来向左跳就能遇到（向右走是直接遇Boss）。



44号人物：ユニコ



首先要提升冲刺能力到4级以上，然后在关卡6-2的一开始，先解决掉所有杂兵，然后一直往上冲刺到最顶（不够高就使用必杀冲刺），跳到顶上可以找到一个石狮子，打破后获得。

(2)隐藏关卡获得



在关卡选择列表的最右边有以0开头的关卡(0-1、0-2等)，需要特定的条件才能触发。下面是我在游戏过程中触发的方法，方法并不一定是固定的，大家也可以自己找出来。



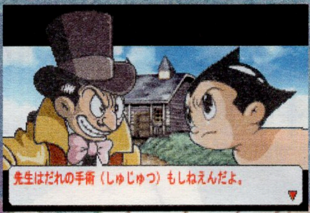
*关卡0-1出现方法

关卡0-1就是开始的练习关，完成后得到博士。

*关卡0-2出现方法



获得方法比较复杂，首先必须在二周目的4-1解救33号并和他对话，然后去关卡4-2或4-3(横版射击关)，在第42秒时移动到最下面，就会有浮板出现（没有出现可多试几次），接触浮板后就能进入隐藏关卡0-2，如果没有完成剧情是无论如何都找不到浮板的，达到触发条件即使离很远也能轻易进去。



*关卡0-3出现方法

必须通关一次，然后完成0-2和0-4的剧情，接着在1-2和18号人物对话，之后回到1-1发生剧情，再到3-5完成战斗，最后到5-2找隐藏的小孩，0-3就会出现了。

*关卡0-4出现方法



在二周目打败1-4关Boss后与02号人物对话完毕就会出现。



*关卡0-5出现方法

完成二周目的0-1关后就会出现。



*第八大关的出现方法

首先要把最后一项技能探测器升满，这样才能在0-3关打听到秦博士的女助手被绑架事件，然后到关卡2-3找侦探对话，接着就可以到关卡2-6救人了，救人后返回关卡0-3打败机器人Boss，此时秦博士会提供帮助，第八关也会出现。





攻关中难题

这款游戏主要的难题是人物的收集和关卡的触发，在标准模式下，只要素质点加得没太大错误都可以轻松打败绝大多数Boss，下面给大家介绍一个打Boss最简单、最轻松的方法：因为L键的散花枪可以令自己无敌而且可以一定程度定住敌人，R键的必杀激光不但威力大，范围也远，所以只要在有充足的能量情况下，用完L键的必杀就接R的必杀，如此循环基本可以杀死所有Boss（最高难度下除

外），例如比较强的三只眼、人造人等都可以用这类方法，当然还有少数特别的。





0-2的青骑士：

进入隐藏关0-3后和青骑士单挑，主要就是把握节奏，出现按A键的提示就按一下，切忌不能按多。虽然到后面倒数会越来越快，但只要按键恰到好处还是可以轻松获胜的。



7-1的机器人：

这个机器人比较讨厌，徒手攻击它会完全抵挡，用激光它又会突然瞬移到主角头上攻击，难道这就是传说中的绝对防御（火影忍者看多了）？！其实大家只要注意观察就能找出其破绽，在徒手攻击左边被挡后，利用它的硬直马上跑到右边徒手攻击或直接放激光就非常容易解决它，当然在困难模式下就要大家自己尝试了。







7-3的小女孩：

因为小女孩会隐身，找起来颇麻烦，其实这里她第一次隐身就打破一个球，第二次就打破两个，她就会现身，然后直接用R键大激光攻击，如果感觉追起来比较麻烦，那还不如在原地守株待兔更直接。



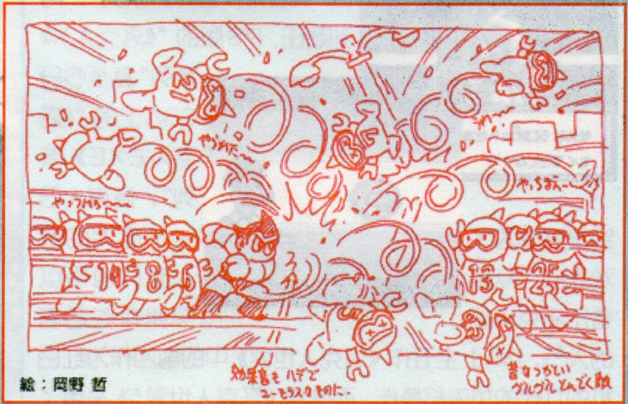


困难模式的选择

开记录时选择第二个选项就能进入困难模式进行游戏，困难模式必杀只能储存3个，而且敌人的血槽和攻击都大大提高。



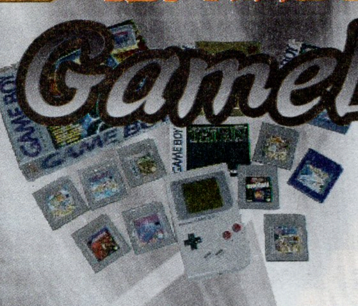
经过漫长的人物收集过程和N次的通关，我的结论是：财宝果然是财宝，没有让我们失望，游戏无论是手感还是系统都非常值得称道，而人物收集也让我似乎找到过去那种异常投入的感觉，作为年末的大作，不玩个透透彻彻又怎么对得起我们对儿时阿童木美好的回忆呢？


絵：岡野 哲



(COMING TO AUSTRALIA JUNE '97)

GameBoy怀旧

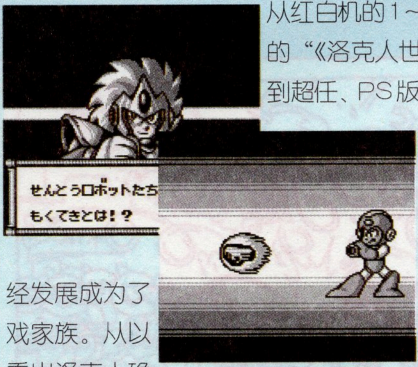


一部成功的主机一定离不开一个强大的软件阵容，而这个软件阵容中又一定会包括各种类型的游戏。GB是一部成功的主机，在她的软件史上无论是动作类、策略类还是角色扮演类、体育类，几乎每种游戏类型都诞生过无数的经典。此次GB怀旧专栏在每一个游戏类型上都分别给大家带来一部GB经典游戏，除了展示GB当年的多才多艺之外，更希望能够借此来满足喜欢不同类型游戏的玩家们。——破瓶子

洛克人世界5

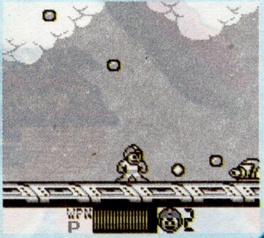
推出时间：1994年	厂商：CAPCOM	游戏类型：ACT

洛克人自ＦＣ时代便凭着一把手臂上的大炮为Capcom在动作游戏领域打下了一片属于自己的天下：从红白机的1～6代，到GB上的《洛克人世界》系列，再到超任、PS版的《洛克人X》系列"直至今日GBA上的"《洛克人EXE》系列"，洛克人已经发展成为了一个庞大的游戏家族。从以上我们也可以看出洛克人确实拥有他超高的人气。GB上全五作《洛克人世界》中的前四作为红白机的几代的加强移植作，而唯独《洛克人世界5》采用了原创的剧情。故事讲述了在未来的威利博士失踪数月后外星人侵略了地球，而我们的英雄洛克人自然再次挺身而出了！然而这次的洛克人却丝毫不是外星人马斯的对手，因此我方的博士为洛克人开发了最新武器——超级洛克大炮来提升洛克人的战斗力！超级洛克大炮作为本作最大的创新系统似乎表现得并不抢眼，不少玩家均抱怨其射程过短使实用性大打折扣。当然，游戏在其他方面做得还是非常不错的，可以说已经是达到了十分成熟的境界：武器更换系统，机器猫、狗召唤以及关卡任意选择等都保留了下来，连系列特有的BT难度也得以完全继承(–_–!)，对于自认为在动作游戏上略有所成的玩家可以试试这款游戏（难度可不是"《洛克人X》系列"可比的哦）。另外据最新消息：GBA即将推出一款《洛克人合集》，里面收录了GB上全部的五作《洛克人世界》哦，原祖洛克人Fans欢呼吧！



最强密码：（*代表空格）

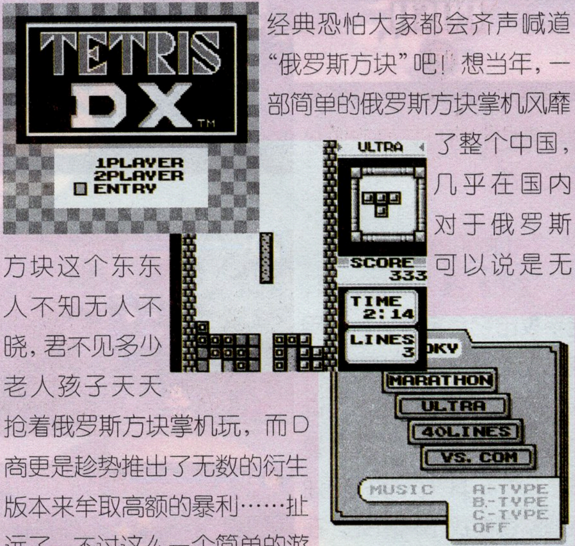
*ERTR
**RRT
EERTE
RR**T.
*R*TR

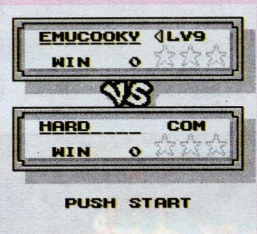


俄罗斯方块豪华版

推出时间：1998年	厂商：任天堂	游戏类型：PUZ

说到掌机上智益类游戏的经典恐怕大家都会齐声喊道"俄罗斯方块"吧！想当年，一部简单的俄罗斯方块掌机风靡了整个中国，几乎在国内对于俄罗斯方块这个东东可以说是无人不知无人不晓，君不见多少老人孩子天天抢着俄罗斯方块掌机玩，而D商更是趁势推出了无数的衍生版本来牟取高额的暴利……扯远了，不过这么一个简单的游戏在当初能够这么反常地在国内流行还是大大地验证了任天堂的那句经典名言：游戏的本质就是好玩。一个个外形简单的方块，搭配起来却出人意料的好玩！不知道《俄罗斯方块》是不是俄罗斯人发明的，但不管是谁，我都要深深地对其253一下。而将《俄罗斯方块》搬上GameBoy则是再合适不过了，本作作为GB上的几部《Tetris》中较新的一款，特点在于更加充实的对战模式，毕竟此类游戏有了对战才会有真正的乐趣。游戏中共有"马拉松"、"Ultra"、"40Line"和"VS Com"四种模式可供玩家选择，"马拉松"模式就是不断落下方块的普通模式，"Ultra"模式则可以选择难度，"40Line"模式规定玩家在限制时间内消去40行方块，而最后的"VSCom"模式除了可以和电脑或朋友对战外，电脑还会通过玩家在游戏中的数据来模拟玩家自己与玩家对抗。听起来不错吧？拿着一个GameBoy和一条通信线，和朋友们再次找回当初玩俄罗斯方块掌机的感动吧。



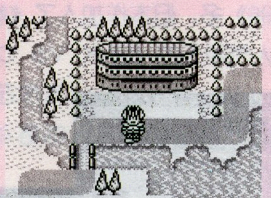


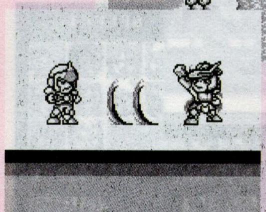
SD圣斗士传说－最强的战士

推出时间：1992年　厂商：BANDAI　游戏类型：RPG



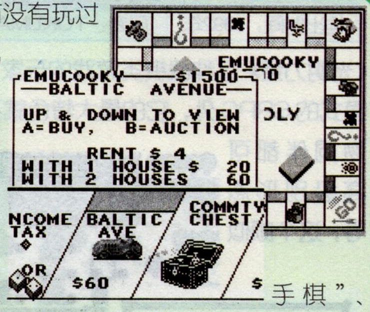
GB上也有《圣斗士》？！不错，看到这个标题一定已经让国内无数的Fans热血沸腾了吧？如今趁着TV《圣斗士冥王篇》的热播，就为大家献上这款GB上的《SD圣斗士》！可不要小瞧这款掌机上的《圣斗士》哦，它可是迄今为止收录剧情最长的一款系列游戏呢，这也要得益于它本身的RPG游戏类型，不仅使得原作的故事能够完美再现于玩家眼前，更重要的是它将原作的种种必杀技原汁原味地保留了下来。游戏收录了当年TV版从一辉夺走黄金圣衣到海皇波斯顿的剧情（北欧奥丁的剧情虽未收录，但游戏中星矢可以得到传说中的“奥丁神铠”），黑暗四天王、白银斗士、12黄金圣斗士以及海皇的7将军都会在游戏中悉数登场，玩一遍游戏如同温习了一遍动画，感觉亲切加怀念。由于采用了RPG的形式，玩家将在游戏中不断地通过练级来培养主角们，主角们在达到一定的等级后便可以学会原作中那些多姿多彩的必杀技，还可以换上新生的圣衣，而星矢的最终圣衣还是人马座的黄金圣衣呢。游戏中还加入了Bandai拿手的卡片系统，通过使用不同的卡片，星矢他们在战斗中可以给队友补充HP，或是请来TV版中原创的钢铁战士来助阵，而在地图上卡片又往往是过关的关键性道具呢。游戏中主角们以Q版登场，虽然没有了原作中的魄力，但是倒也显得十分可爱有趣，与《机战》中那些机体的神态颇有几分相似哦。个人认为本作在各方面都远远超过WSC版上的那个复刻FC版的《圣斗士》，而Bandai没有在GBA上为其推出复刻版本实在是一种遗憾。



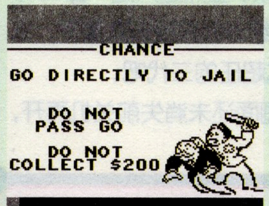


大富翁

推出时间：1999年　厂商：MAJESCO　游戏类型：TAB



不知大家在小时候有没有玩过一种叫做“强手棋”的纸棋类游戏，如果玩过的朋友一定对这个充满创意的游戏记忆犹新吧？国内的这个“强手棋”其实是来源于美国的一种叫做“Monopoly”的棋类游戏，这个纸棋游戏让下棋者扮演一个商业家通过不断地购买纸面地图上的地皮、车站之类的来收取别人的过路费从而达到赚取Money的目的（这个游戏可是此类经营类游戏的开山鼻祖哦）。在美国这是一个很流行的棋类游戏，其实在笔者记忆中国内的“强手棋”在当时也是非常流行的，甚至刮起了一股风，以致很多棋类厂商模仿性地推出了“高手棋”、“股票棋”等等。99年，Majiesco公司将这个著名的纸上游戏搬上了GB的舞台，推出了这部GB/GBC共通的《Monopoly》，游戏保留了原来纸上的大部分规则，并且利用了游戏机相对纸棋的优势在各种事件中加入了N多的动画图片，使得这些事件显得更加直观明了。最重要的是，这次玩家们终于可以不用特意大老远请朋友来一起玩原来的纸棋子了，而是可以设定电脑来陪玩家对战，最多4人的对战以及电脑3级难度的选择则完美地圆了玩家们一个人在家偷偷乐的愿望。推荐喜爱《大富翁》经营类游戏的玩家试试这款掌机上的《大富翁》，通过掌机的便携性你一定会得到不同的感受哦。（这次光盘附带的是游戏的美版，玩家完全不用担心看不懂了）

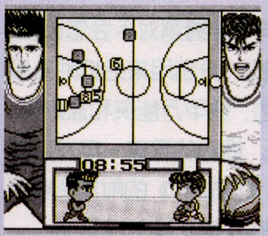


篮球飞人2－全国的TIPOFF

推出时间：1995年　厂商：BANDAI　游戏类型：SPG



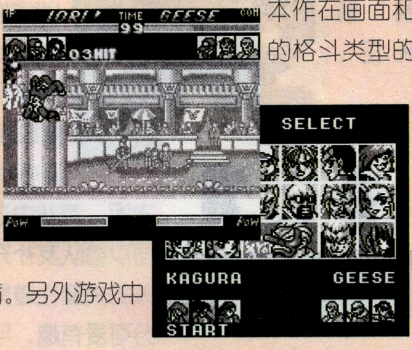
这次在体育类的游戏中同样为大家带来一款来自动漫的作品——《From TV Animation 篮球飞人2》。由于GB屏幕尺寸过小，再加上本身画面的问题，如果在GB上推出类似EA《NBA Live》这种画面的游戏恐怕不妥善。Bandai在本作的制作中显得很聪明，采用了独特的画面以及操作方法来表现游戏，除了避免GB画面的尴尬外还迎合了掌机便携性的特点。游戏进行时采用了类似《天使之翼》的方法，场地被缩成一小块，球员以圆点来表示在场上移动，而当两个球员对峙时便会切入专门的画面，这里则是纯粹的动作部分了，要靠玩家们眼明手快。而投篮时的特写画面也非常之多，完全展现了动画中角色们精彩的瞬间。故事从樱木第一次参加比赛开始，忠实地再现了动画中种种暴笑剧情。一句话，如果你是井上雄彦的忠实Fans，那么请一定试试这款GB的《篮球飞人》！



热斗拳皇96

推出时间：1997年 | 厂商：TAKARA | 游戏类型：FTG

不要以为GB那小小的按键玩不了格斗游戏哦，GB上的这作《热斗拳皇96》将彻底消除你的这种偏见！《热斗》是Takara在SNK授权下于GB上发展起来的一个格斗系列，该系列包括了《热斗侍魂》、《热斗饿狼传说2》、《热斗世界英雄2Jet》、《热斗侍魂斩红郎无双剑》、《热斗拳皇95》、《热斗拳皇96》、《热斗饿狼传说RealBout Special》等作品，其中犹数后面的几作在操作感以及其他各方面都达到了较高的水准。游戏的角色们均被做成了Q版形象，但操作感丝毫没有下降，每位角色仍旧可以使出独有的连技。人物虽然不及原来的《拳皇96》多，但本作加入了《拳皇97》中才出现的暴走八神和暴走莉安娜，以及在《龙虎之拳》中出现过的天狗（在最近人气冲天的《SNK VS Capcom Chaos》中，这位伯伯又登场了，其实他就是……）。相比正统的《拳皇96》，本作在画面和音效方面自然不可与其同日而语，但作为一款掌机游戏，本作确实是一部难得的格斗类型的好游戏。玩累了街机上的《拳皇》或者是当你没有办法玩到正统《拳皇》时，不如拿出GB，拿出通信线和朋友在掌机上热斗一场吧！



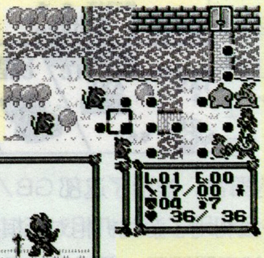
秘技：一开始出现Takara标志时，连按Select键，听到第一个响声后进入游戏可以选择Boss暴风，听到第二声进入游戏后可以选择天狗并且光标分别移到八神、莉安娜和神乐的头像按Start键可以选择其暴走状态。同样在Takara标志时如果按着A+B不放连按Select键进入游戏后气槽会自动加满。另外游戏中按下Start暂停，再连按Select键则可以播放慢镜头。

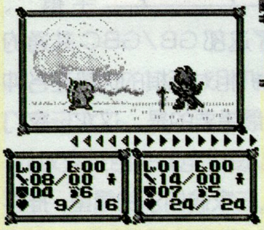
小勇士2－雷光的骑士

推出时间：1992年 | 厂商：TOKUMA | 游戏类型：SRPG



绝对具有代表性的一部GB经典SRPG游戏。如果你是一个喜欢《光明力量》这种战棋类游戏的玩家，那么你也一定喜欢这部作品。游戏除了本身是一部传统模式的SRPG外，它的最大特色就在于角色的合体系统。除了人类的几位主角外，其他的动物同伴都可以在特定地点进行合体，合体后可以进化成为具有更高级别形态的生物。从最初的老鼠、鸡，到最终的龙、长颈鹿等等，这个颇似“《女神转生》系列”的合体系统第一次被用在了SRPG的游戏类型中。当然光靠一个新颖的系统还是远远不够的，本作登场的充满个性的同伴们、高IQ的地方角色、极富战略性的关卡以及宏大而又曲折离奇的史诗般的剧情，都成为了造就这部经典游戏的要素。虽然这只是一部92年的作品，但如果抛开画面等因素，即使今天摆出来也绝对会深受玩家喜爱。本作后来在超任上还推出过一部续作，感兴趣的玩家们不妨也去试试超任的三代吧。

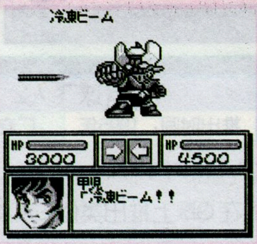




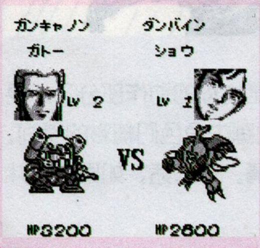
秘技：在游戏中途会发生一名人类同伴背叛的剧情，在飞空艇画面还未消失前关机再开，会发现那名角色将仍旧为我军卖命至结局。

超级机器人大战－通信战士

推出时间：1999年 | 厂商：BANPRESTO | 游戏类型：ETC



大人气“《超级机器人大战》系列”在GB上的另类尝试。也许是为了满足掌机便携游玩的需要吧，本作被“眼镜店”做成了一款类似《游戏王》的游戏。所不同的是这次我们使用的不是卡片，而是一部部曾经在动画中大放异彩的机器人们，而且在保留了机师以及机师的级别制后，本作在培养的乐趣上做得远超其他同类作品。游戏的进行方式非常特别，在一张“不是地图的地图”上采用机体一对一方式战斗，机体在战斗中通过安排并使用机师所具有的指令来行动，直到将对手的HP降为0。由于机体的AP有限，不可能在所有的指令档位上填上行动指令，所以安排指令时犹如下军棋一样，要猜测对手会怎么做，这使得游戏具有一定的战略性。而战胜对手则可以获得经验值和金钱，分别用来给机师升级和购买新的机体或机师。本作登场的作品不少，除了铁定出场的高达、铁甲万能侠和盖塔外，还有高达W、G高达、圣战士旦拜因、苍蓝流星雷兹那和六神合体。细心的玩家一定发现本作登场的机体怎么和N64的《机战64》一样呢？其实本作就是一个《机战64》的附加资料版游戏，玩家可以通过64GB接口将GB上育成的角色资料传输到《机战64》中。



LUNAR LEGEND ルナ～レジェンド～

银河之星 Lunar Legend



©2002 GAME ARTS / MEDIA RINGS CORPORATION

文／话者 VIVA

机种：GBA	游戏厂商：GAMEARTS	游戏类型：RPG
容量：64M	游戏人数：1人	发售日期：2002.10.04

这是个跨越数个平台的游戏，其经典地位不容置疑。从92年的Mega CD到SS再到如今的GBA，十年的时



光匆匆流逝，但不变的蓝色主题和露娜情结却依然让我们萦系于心。GBA版与之前的版本相比，在系统和某些剧情细节上稍稍有些变动，但当我们



再度身临其中时，就会立即被那份亲切的感动抓住，这就是怀旧的感觉吧……

女神阿尔迪娜，四英雄，关于蓝色星球的传说……

当这一切再现的时候，世界将会产生怎样的变化呢？

个性开朗的主角阿雷斯是个梦想着成为传说中龙之勇者的少年，他有着一个青梅竹马的朋友露娜。某天阿雷斯在村中遇到一个来自魔法都市的少年纳什，一起聊到村子附近隐秘的白龙神殿时，大家不由动了探险的念头，我们的故事也由此拉开了序幕……



在林中调查三块石碑后来到西侧左上方的石门前，按3、1、2的顺序选择后进入。正在大家为眼前一潭湖水挡住前进去路的时候，阿雷斯发现湖中石板上刻着古文字，而令人惊奇的是露娜竟然会解读这些文字（选择中间那项“ファイディ！”）！来到寒冷的神殿，阿雷斯和纳什凭借自己的决心和勇气通过了白龙的测试，白龙同时告诉大家，世界各地还有其他龙，要想成为龙之勇者需要得到它们的一致认可。告别之前，白龙将“龙のダイヤ”交给了阿雷斯。历史又将重演了，呵呵呵，这是多么有趣啊，下次见面时，将是一个新的龙之勇者吧……

村里的阿尔迪娜女神像使大家身心的疲劳得以解除，纳什也暂时离开，拉姆斯则盘算着那颗“龙のダイヤ”能卖多少钱……结束了这次冒险，阿雷斯和露娜也回到了家。两天后村里要举行祭典，到那时又能听到露娜美妙的歌声……

祭典中，阿雷斯突然离开了，露娜到前代龙之勇者戴恩的墓碑前找到了



他。为了成为龙之勇者，阿雷斯决定离开这个从小生活的村子到各地找寻神



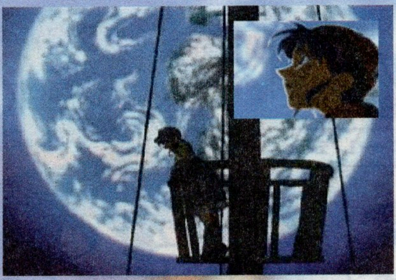
龙，在依依不舍的同时对未知的冒险也有些许不安存在。露娜的安慰使这个少年渐渐安心……第二天在送走阿雷斯后，露娜不禁感到有些失落，母亲看出了她的心思随即鼓励她与阿雷斯同行……加上森林中遇上的拉姆斯，冒险的队伍一下子壮大起来，大家的首要目标是通过港口サイス前往メリビア。



来到サイス后不想却发生了海贼事件，连纳什也被他们抓去当作勒索的人质，气愤填膺的阿雷斯毅然决定要救出纳什并赶走海盗！在酒廊老板的介绍下，大家来到船所找人想对策以混上海盗船，最终还是聪明的露娜想到了办法……躲在酒桶里混上船的大家，终于在船头救下了被海盗绑在桅杆上的纳什（好厉害的倒栽冲……），并打倒了BT的海盗船长！

看来露娜还是适合在月下独自清唱啊，就连繁星点缀的夜空似乎也都陶醉在她的歌声





下……

メリビア的统领是当年的四英雄



之一——梅鲁，阿雷斯和露娜决定先去找他，而拉姆斯则急匆匆找商店谈



钻石价格去了。在官邸向梅鲁表明了自己的来由后，这位豪迈的大英雄提出试试阿雷斯的实力……虽然落败，但梅鲁还是认同了这个少年的能力，并让阿雷斯到城里四处了解一下。商店里的拉姆斯还在砍价，阿雷斯只好到左侧的魔法区逛逛，在这里的占卜店里与纳什简单会面后，再回到商店里进行最后交易，但大家突然发现上当了。立刻向梅鲁报告后，他希望阿雷斯用自己的能力解决这个事件。没办法了，大家赶紧从商店柜台后的门进入下水道追击。下水道的地形不算复杂，在开启吊桥机关后，大家在右侧的下层抓住了骗子，但此时一只水怪出现在众人面前！

战斗胜利后，向梅鲁汇报情况，大家决定由纳什带领前往魔法都市ヴェーン。再来到商店时，拉姆斯已经成为了商店的主人，他表示由于自己体质虚弱，也许安定的生活才最适合自己。离别虽然伤感，但大家能向着各自所希望的方向努力不就是最好的么。从メリビア上方的大门出去，大家向着ヴェーン出发。

カタリナ大陆的东边有一个转送之泉，本想通过这里前往魔法都市ヴェーン的一行人由于出现转送事故，被送到了一片有着很强烈魔法反应废墟里。在废墟地下的一个残缺女神像前，大家了解到原来这里就是ヴェーン的地下……在这个地下迷宫晕头转向地一阵乱闯后，大家终于找到了魔力源，这时露娜突然感到不适，阿雷斯和纳什只好两人应战……（迷宫里可获得一只每回合回复HP的戒指）

由于露娜的身体越来越糟糕，大家决定先前往转送之泉西边的アルテナ大神殿让她修养。刚才的经历使大家感觉到露娜身上所隐藏的魔力，而使转送之泉出现意外事故的也正是那股力量，为了能顺利到达ヴェーン见到魔法都市的宰相加雷昂（四英雄之一），只能暂时用纹章抑制住露娜身上



的潜在魔力。

来到伟大的魔法都市ヴェーン。在安顿好露娜后，阿雷斯先在魔法协会左侧的二层面会了雷米莉亚（四英雄之一）的独生女米亚，即魔法协会的下任当家人。很快纳什赶来，称魔法都市的宰相加雷昂要接见大家。他用魔法使露娜康复，并委托大家前往ラン村解决有关龙的事件。魔法都市的防具

屋里有攻击次数+2的道具“ウィンドブーツ”，而其价钱高达80000！

回到カタリナ大陆来到西边的ナンザス，向门卫通报了加雷昂大人的口喻后就可进入了，但要通过西边的关卡还得到地下区找到基利帮忙（据说那个守卫是他的Fan-_-，走后门，哼哼）。



来到ラン村的第一个房间听捷西卡（梅鲁的女儿）陈述了相关情况后，众人到村下方乘船前往小岛。不过岛上只有个怪物，而非神龙……悻悻回到ラン村之后，大家紧接着返回魔法都市向加雷昂报告。意外的事情发生了，魔法都市的当家人雷米利亚来到大家面前，但她的言行却令人怀疑，阿



雷斯也因与她一言不合被关了起来。

米亚偷偷潜入牢狱将阿雷斯救出，她透露母亲似乎被恶灵缠身才变成这样，此时的她正在クリスタル塔的星宫之间（这个塔里不能携带任何武器，因此在塔口要将所有人的武器解除，期间只能靠魔法和特技来对付敌人）。在星宫之间，大家看到了真相，之前那个雷米利亚果然是假的，而三名魔女在此也透露了魔法皇帝的野心，那就是通过统治魔法都市进而建立新的世界秩序，但那个魔法皇帝到底是谁呢……由于雷米利亚还没完全恢复，米亚和纳什留下来守护她，而阿雷斯和露娜则为加雷昂引路回ブルグ村见白龙，他们决定先在メリビア会合。

在メリビア的官邸，梅鲁、加雷昂和大家一起谈起了魔法皇帝，要对付这个即将到来的威胁需要新的龙之勇者。连日的奔波让露娜感到很疲乏，她向阿雷斯透露，经常梦见自己处于红



红的火焰和巨大的黑影之中。只是梦而已，没事的，阿雷斯如是安慰露娜，但大家都知道真正的威胁已经步步临近。想太多也没用，还是先前往港口找已经出发的加雷昂吧。不知道阔别一段时间后白龙还好么，全世界和你所爱的人，这两者之间你又将如何选择呢……

白龙宫殿的白龙面前，加雷昂露出了其真面目——魔法皇帝！他为了让真正的力量觉醒而吸收了白龙，并掠走了露娜，在他强大的力量面前，阿雷斯显得那么无助……露娜，记住我们的约定…我…一定会守护你……



醒来后，阿雷斯来到戴恩墓碑前会见曾有一面之缘的雷克，他给眼前的少年讲述了15年前戴恩的事迹，并将“白龙之翼”给了阿雷斯（使用这个道具可以自由移动于各个地点）。大批怪物突袭メリビア导致市民伤亡严重，而梅鲁则在官邸的道场里对付魔女塞诺比亚，为了保护女儿捷西卡他被魔女石化……为了拯救父亲，捷西卡重新加入阿雷斯队伍。在魔法都市会见雷米利亚后，她让大家到ナンザス南边的火山面会赤龙，而米亚也加入队伍开始了她的试练之旅。

到ナンザス后看见魔女塞诺比亚带着恶魔在恐吓一个女孩，但后来发现“她”原来是……一场虚惊之后，热血的基利自告奋勇担当大家的向导，向赤龙的盘踞地出发。

リッツア是个情报集散地，也是



个小偷云集的地方，但没想到才刚到门口，一个夺门而出的小孩就将“白龙之翼”盗走……来到最上方的酒廊，果然遭到了雷克的取笑。基利向酒廊老板寻求取回失物的办法，答案是要取得“盗贼之证”才行，而之前必须前往ミロード找考官通过他的任务考验。在ミロード的酒廊，基利虽然没有留住考官，但却得到了任务，那就是前往マリ



ウス地区南边ダモン之塔试练。

只要将ダモン之塔各层地上所有红色开关踩下，便可循路到达通往上层的楼道（一层问答选2，二层问答选2，三层问答选2）。在塔的最高层取得“盗贼之证”再回到リッツア的酒廊将其出示给老板看，便可正式成为盗贼

协会成员，也就能自由出入酒廊地下的盗贼市场了（从此可以打开世界各地的红色宝箱）。盗走“白龙之翼”的小孩果然在里面，赶紧将宝物取回吧。



从盗贼市场一出来就看到加雷昂手下的魔女洛维斯在作乱，看来得抓紧时间行动，否则赤龙也会有危险！大家重回盗贼市场找寻前往赤龙洞的捷径，从左边一个人处得到给飞空艇发明家的介绍信，接着马不停蹄前往**イルク**村找他帮忙。发明家的热气球需要橡皮虫作材料，大家在得到右边地下室的农学家同意后，便进入上方试验地抓了橡皮虫。一切准备就绪！



乘坐热气球到达赤龙宫殿，在赤龙洞深处击败洛维斯召唤的怪物，赤龙出现在大家面前，它对眼前的阿雷斯寄予了厚望，认为阿雷斯一定能成为龙之勇者，开创阿尔迪娜女神和勇者戴恩所期望的未来，并将“赤龙之盾”赐予了阿雷斯……



接下来的目标是青龙，在**リッツァ**酒廊的雷克处得到情报，**ミロード**的船夫能载大家前往青龙所在的**スタジウス**地区。来到该地区后，首先到**リトン**落脚，谁知这里弥漫着难听的音乐……村长见到绿色眼眸的阿雷斯格外激动，告诉了大家有关村中奇怪音乐的情况，并让大家到村东边的山洞帮忙解决这个问题。山洞中有很多的陷阱，其实注意观察地面可以看出来



（呈圆状）。来到风口处，基利用石头将其修补好，音乐恢复了正常。再度来到村长家，他让大家去村北方的湖边，在那里通过恋人的合唱就可以开启青之宫殿。阿雷斯悠扬的口琴声引起了露娜的共鸣，在她的和声下，青之宫殿从水下崛起。



这里通道比较复杂，青龙盘踞的洞穴具体位置为（最左上通道－>正上方通道－>右行进三个通道中间那个－>最左边通道－>沿下壁左行）。青龙告诉大家，自己由于听到了含有魔力的歌声才苏醒过来，那歌声与当年阿尔迪娜的很像……在得到青龙赐的“青龙之兜”后，只剩下最后的目标——黑龙。

在**クムルー**山道的出口，魔女塞诺比亚再度造访，不过她无休止的纠缠被两个年轻猎人所制止。**クムルー**的北边广场再次遇到了雷克，向他道出前往边境的困难后，他告诉大家有一个叫麦特的人能帮上忙，他能制造性能更强的飞行工具。之后雷克还提出和阿雷斯两人去东北方的**マイト**之塔找麦特。



マイト之塔入口“太阳、月亮、星星”标志的地方按“左、右、下、上”的顺序依次进入，便可以到绕出这个迷宫。在经过不算复杂的管道穿梭后，到达麦特的研究室，年长的麦特爽快地答应了阿雷斯的要求。回到**クムルー**召集同伴之后再来到北边广场，这时之前解魔女之围的那两个猎人正把一个人吊在大门上盘问。阿雷斯认为无论出于何种情况也不该对人如此行刑，于是和那个猎人展开了决斗……不打不相识，败阵的德姆辛和维莉亚告诉大家自己草原住民的身份，并把“勇气之证”给了阿雷斯。



也许草原之民会知道黑龙相关情报，带着这个想法，大家向谜之森出发。混沌昏暗的森林使大家昏昏欲睡，盲目乱转也不是办法，暂且扎营休息吧。半空中的满月和露娜的笑颜，一切都是那么接近……一觉醒来之后，两个号称草原住民的人出现在大家面前，向他们出示德姆辛赠送的“勇气之证”



后，众人当即受到了友人般接待。在德姆辛的帐篷内，这个少年向大家道出了草原住民的使命，即守护黑龙之磐。正在这时，突然从黑龙之磐传来了让人头疼的歌声，眼看着同伴在魔力歌声中纷纷倒下，阿雷斯在得到村中长老允许后紧随着德姆辛从东边的洞前往黑龙之磐。



几乎失去自我的黑龙将“黑龙之铠”给了阿雷斯。在黑龙之磐的顶端，露娜终于与大家相见了，但眼前的她在加雷昂的魔法控制下变成了暗之歌姬！愤怒的阿雷斯穿上最后的“黑龙之铠”，呈现出龙之勇者的姿态！眼见受控的黑龙被击败，加雷昂带走了露娜，并宣称在边境的机械城恭候大家。



在德姆辛的家中，大家虽然都平安醒来，但是听到露娜的消息后不禁一阵失落。气氛低沉的时候，雷克又适时出现了，他不但给与了大家信心还带来一个好消息——麦特的飞空艇马上就要完工了，边境的机械城并非遥不可及！



就当大家准备乘飞空艇出发时，纳什突然用魔法打坏了引擎，之后和魔女一并离开，这究竟是怎么啦……麦特说，只要换个新的引擎，飞空艇又能重新飞起来，于是大家赶紧前往リッツア的地下盗贼市场（还记得当初阿雷斯他们乘坐的气球坠落后被一群家伙偷走了么）。向右边那个家伙以30000的高价回收引擎，在麦特的帮助下，大家终于顺利起航。



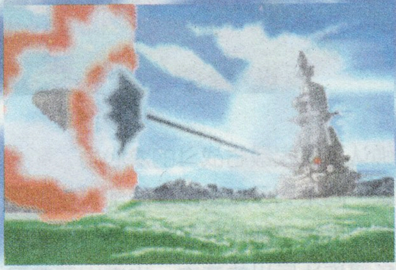
机械城虽然就在眼前，但是其周围的魔法结界却将飞空艇拒之城外，没办法，只好想其他突破口，这时基利想起了这附近的魔族村……原来这个村内的居民也因被加雷昂强压去修机械城而怨声载道，大家循着地下工地潜往机械城。机械城的大门紧闭，看来得找到开启的机关。于是大家又来到了城边的ガディン。在这里魔女费西



亚似乎也认识到了加雷昂的野心不是创造世界，而是毁灭世界，只有女神阿尔迪娜的主张才能开启人和魔族共和的未来。她决定不再追随加雷昂，并希望阿雷斯和同伴们能将这个暴君打倒。从她口中还得知，机械城大门右边有个暗门，“绿之大地”则是暗号。



没想到竟然会与纳什以这样的方式再会，在加雷昂的搭档，即机械城设计者巴塔林的操纵下，“Hyper 纳什”以装甲姿态挡在大家面前。不过在米亚的呼唤下，纳什还是挣脱了束缚。然而这时加雷昂已将机械城升空……要对抗这座强力的机械城，唯有靠ヴェーン的女神塔！回到ヴェーン，经雷米利亚同意后，米亚带领着伙伴们一同进



入了银之塔。机械塔慢慢临近，米亚冷静地向居民下达着退避指令，之后凝聚大家的力量打消了机械城的魔法结界！

在塔的顶端阿雷斯将假面之加雷



昂打倒，他这时也显出了正身，而露娜也以女神的姿态出现在大家面前。原来露娜正是阿尔迪娜的转生，但是她本应代表着正义和关爱，加雷昂一定从中做了手脚。加雷昂在带着露娜前往女神神殿之前放出了一阵猛烈雷击，众人顿时昏厥……



醒来之后的阿雷斯重新振作。在メリビア广场找到米亚，在港口的酒廊里找到基利，在纳什和捷西卡的鼓励下，他们终于也鼓起勇气。正在大家筹划下一步行动时，雷克出现了，他在



确认了大家最后战斗的决心后，和大家一同来到了戴恩的墓碑前。在这里雷克讲述了前代战争和女神阿尔迪娜所要传达后世的意志，也道出了自己的身份——前龙之勇者戴恩！世界本不再需要神的存在，但只要邪恶再度出现，神就会为保护世界而降生，带着世人的重托，阿雷斯拔下了墓碑上的“阿尔迪娜之剑”！



小飞猫那尔化身为白龙，载着大家飞向最终决战地。最终的迷宫版面很多，但只要遵循“白红兰黑”的颜色顺序依次踩下地上的机关，通往下层的楼梯就会出现（其中第三层记得要



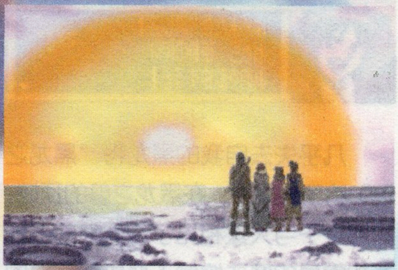
将各色机关“踩黑”）。将魔法皇帝打倒并不是最后，先前在魔法皇帝意志操控下的露娜正将自己的力量四散到世界各地，如果释放完全，那么世界将变成死亡的沙漠。阿雷斯顶着雷击走向散发着魔力的露娜……

魔魇散后、大地回春，在风的和声中阿雷斯抱着露娜回到了大家面前……这是一个崭新的蔚蓝时代，风行者雷克，你说是么？



宝箱备忘录

* ブルグ村广场附近的民居里
* ブルグ村森林西侧的树丛中（通道比较隐蔽）
* サイス右边的某个房间后面
* メリビア右侧港口下方的一间小屋里
* メリビア官邸右侧二楼
* メリビア官邸右侧二楼右下角士兵训练营（共三个，左下角还有一个）
* メリビア拉姆斯所在商店的右侧角落
* ナンザス东边通道里
* ナンザス东边通道另侧
* ヴェーン魔法协会内米亚的房间
* ヴェーン都市左上方
* ラン村的上方
* ナンザス南边通道
* ナンザス南边通道（上面那个宝箱上方不远处）
* リッツア大门左边第一间屋
* リッツア大门左边第一间屋内通道走到最深处（共有两个，台阶上下各一个）
* リッツア大门左边第二间屋
* マリウス地区东边的泉水处（两个）
* あやかし之森入口不远处上方
* あやかし之森入口不远处下方
* あやかし之森东边出口所抵达的泉水处（两个）







掌上斗魂 掌机版KOF特辑

文/WRG/yujioh



街机玩家们应该永远记住的名字KOF，KOF Fans应该永远记住的厂商SNK。在那段街机业达到颠峰的时期，KOF几乎就是2D格斗游戏的代名词。虽然我知道格斗游戏的始祖是《街霸》，但真正在全世界掀起街机对战热潮的一定是KOF。尤其是在中国，KOF的人气更是达到了Max的程度，你随便上哪一个街机厅内看一下就可以发现这样的场景：除了经典必备的《泡泡龙》、《麻将》、《吞食天地》外，就是清一色摆放的《KOF97》了。据不完全调查，上街机厅的10人中至少有8个是去玩KOF的，这样的比例就是一个最好的证明。

很多人都说现在街机业已大不如前，并且程逐年萎缩的趋势，国内大部分地区的机房拆的拆，关的关，街机仔们都抱怨想找个好好玩KOF的地方都没有。这也是很无奈的，一方面政府不支持游戏事业，街机房在一部分人眼中是乌烟瘴气的地方，再加上媒体大范围的曝光，很多机房就这样消失了。但真正的玩家并不会就此放弃，他们永远都有着自己的爱好和梦想……“最强、第一”，这些不正是格斗游戏所表达的主题吗？随着近期系列最新作《KOF2003》的上市，必定又将掀起一股格斗旋风，而沉寂了许久的高打们也终于盼来了一展身手的机会。

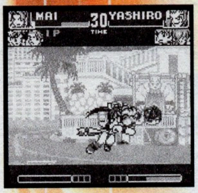


回顾过去的KOF，从94到02，几乎每一作都会引起玩家们极大的议论，不管是人物还是系统，都会成为讨论的焦点，不过只有一点永远不会改变，那就是忠实玩家对KOF那份永远的热爱。作为一名掌机玩家，我也觉得自己很幸福，因为同样能够在那小小的机器上玩到KOF的作品，虽然有些粗糙，有些生涩，但这的确是KOF啊！

混沌初开，GB的年代

1994年，一款能够三人组队的对战格斗游戏诞生；1995年，这款格斗游戏中诞生了游戏界大人气角色——八神庵；1996年，系统再度大幅度进化；1997年，对战热潮达到顶点；1998年，系列达到巅峰；以后……

从上我们可以看出“《KOF》系列”的鼎盛时期是从95年至98年。在那四年中，东南亚地区的街机业一度都被其热潮所包围。出色的游戏系统，流畅的操作手感，新颖爽快的连续技，个性的人物设定等等，这一切都标志着KOF已经从初生时还带有些许模仿《街霸》的色彩转变成一部独具特色的2D格斗游戏。同一时期在NeoGeo CD、SS、PS等主流机种上几乎都能见到它的身影，而SS版的《KOF97》更是被称为移植版的经典，大小机厅的包机热门游戏。当然这股强台风也登陆到了GameBoy上，由Takara制作而成的“《热斗KOF》系列”更是将KOF热潮燃烧到顶点。



（想尝尝被火烧的滋味么。）

热斗拳皇95

热斗拳皇95			
制作厂商：TAKARA	发售日期：1996年	游戏人数：2人（通讯对战）	游戏容量：4Mb

Takara与著名的Bandai一样同属玩具厂商出身，但玩家们可千万不要小看这个游戏公司，它在GB系主机上所制作的游戏中有相当一部分都堪称经典，其对GB主机机能的灵活运用，活跃的创作理念得到了SNK公司的认可，所以便将KOF的版权放心授予它，从此我们也在GB上看到了一个经典格斗系列的诞生。



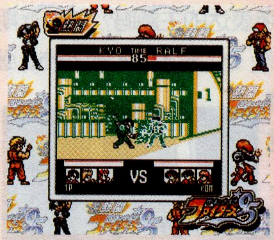
（Takara给我们的童年带来了无限的快乐）



Takara接受了大量SNK公司游戏的移植版权之后，在GB上先后制作了大量优秀的格斗游戏，如我们熟悉的《侍魂》、《饿狼传说》等。而最受广大玩家喜爱，知名度最高的就是《热斗拳皇》了。在当时的每间游戏贩卖店柜台里几乎都会摆放着几盘《热斗95》或是《热斗96》的卡带，随之也成为了中国玩家购买GB时的必备游戏。



《热斗95》的故事背景与街机版一样，都是从卢卡尔发出格斗之王大会邀请函开始，直到最后卢卡尔飞空艇上自爆结束。街机版中的主要人物悉数登场，包括新加入的大人气角色：八神庵；隐藏人物：柴舟、卢卡尔、娜可露露等18名角色。游戏人物外型Q版化，结合GB主机的小屏幕，使游戏具有独特乐趣。看着街机上那些熟悉的人物都变成了胖胖矮矮的样子，我想即使是女孩子都会忍不住喜欢上的。



值得称赞的是Takara将街机版的系统也完全移植了过来，闪避、超重击、特殊技、蓄气超杀等一应俱全。从中可以看出这并不是一部粗糙的移植作品，游戏公司在制作中是花费了很多心思的，包括重新制作的背景画面，剧情动画等等。为了弥补GB按键的不足，游戏采用了感压按键的操作设定，轻触按键就是轻攻击，长时间重压就是重攻击。虽然这一设定在初玩时会极不习惯，经常轻重不分，但经过一段时间的练习以后我相信格斗高手们还是很容易就能掌握的。不过十字键比起摇杆而言在手感方面确实是差了很多，幸好聪明的厂商制作出了安置在GB上的小型摇杆，不过操作的感觉么……算了，有总比没有强－_－。

94死了一次，98、02又出来死两次，大叔也算自爆专业户了

从此，我们在被窝里玩KOF的梦想得以实现，也让玩家们记住了一个优秀的游戏厂商Takara。

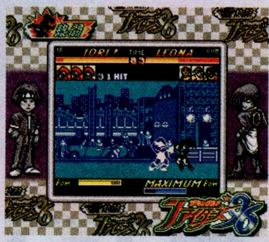
游戏秘技：标题Takara字样出现时，Select键连打6下可使用柴舟和卢卡尔；连打N下听到“叮”一声后可使用娜可露露；同时按A、B、Select三键后组队可选择三名同样人物出场。

热斗拳皇96

热斗拳皇96			
制作厂商：TAKARA	发售日期：1997年	游戏人数：2人（通讯对战）	游戏容量：4Mb

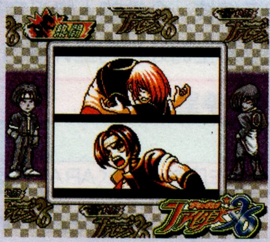


大蛇篇故事的开始，关键人物“八杰集”风之盖尼茨登场。96可以说是“《KOF》系列”一次革命性的进化。完全取消了前两作的闪避系统，而新加入的前后回避系统则带给了广大玩家全新的格斗体验。初期大多数朋友所咒骂的回避系统在一段时期以后得到了所有玩家的认可，并且一直沿用至今。战斗时的攻防速度明显加快，游戏的风格也更趋向于积极进攻的一面。虽然其后很多玩家都称96是系列中较差的一作，但其所具有的革命性意义却是任何作品所不及的，KOF的脚步也在一直前进着。



（31Hits！）

这次照例在街机版公布一年以后如期发售了新的《热斗拳皇》，随着系统的大幅度进化，GB版本也带来了全新的游戏感受。所有人物包括隐藏角色在内增加至20人，而可以选择街机版中所没有的暴走八神、莉安娜等人更是成为了掌机版的一个特殊礼物。相对于前作中还尚且不足的打击感、音乐等方面，《热斗96》可以说是上升到了一个新的高度。与街机版接近的游戏速度，丰富的人物必杀技，夸张的隐藏模式，这一切都令人为之疯狂。我至今还记得当年带着GB厚机到学校里，7、8个同学围坐在一起观看的热闹情景，当时的电子游戏尚属于奢侈品，能拥有一台属于自己的掌机更是很多玩家的梦想。我足足攒了一个暑假的午饭钱才捧回了一台属于自己的GB（还是台二手的－_－o），机器是入手了，人也瘦了。不过比较可怜的是此机在一次班级的地下活动中不幸暴露目标被班主任没收……相信与我有同样经历的朋友不在少数吧。在那段被称作是电子游戏的黑暗日子里，我们简单真切地感受着游戏所带给我们的快乐，而如今一切都变了。



↑两个永远的宿敌

掌机游戏中永远应该记住《热斗96》这个名字，虽然它看起来有点粗糙，虽然它比不上现在GBA漂亮的2D画面，



但是它见证了SNK最辉煌的那段时期，也见证了中国电子游戏最可爱的那段时期。

游戏秘技：标题Takara字样出现时，Select键连打3下可使用神乐和盖尼茨；连打N下听到“叮”一声后可使用天狗Takuma；在八神、莉安娜、神乐三人头像处按Start键可使用暴走化角色；同时按A、B、Select三键后组队可选择三名同样人物出场并且进入隐藏模式，超杀无限、人物必杀技强化夸张，至于夸张到什么程度大家自己试一试吧。

三个Iori无敌！

热斗拳皇97

热斗拳皇97			
制作厂商：大地集团	发售日期：????年	游戏人数：2人（通讯对战）	游戏容量：8Mb



其实本不想介绍这一游戏，因为此作根本就不是出自Takara之手，而是某个D版组织自行制作的游戏。冠以97之名只是为了能卖个好价钱，其实也就是个96的Hack版本。游戏人物随着卡带容量的增加达到了28人，很佩服D版商的Hack技术，居然能将95的人物也加进来，而且丝毫感觉不到别扭，超杀、回避能都使用，连游戏在SGB上运行显示的边框也重新制作，对此我只有感叹的份了。

游戏秘技：支持正版，抵制盗版！

美梦破碎，不该有的NGP

1998年3月SNK发售了他们最新研制开发的掌机NeoGeo Pocket。其机能超过了当时风头正劲的GB系主机，但是由于缺乏第三方的软件支援，加之过高的售价，没过多久NGP就宣告失败了。而受到NGP销量的影响等一方面原因，一代街机游戏巨头SNK在2001年10月宣告破产，旗下众多游戏版权分别卖给了其他公司，而其破产的根本原因就在于NGP的错误发售和对街机市场的错误判断和定位。从这层意义上说，NGP是一台充满着怨念的掌机……

虽然NGP是一台失败的掌机，但其强大的机能以及SNK亲自制作的KOF游戏，足以打动每一个KOF玩家的心。虽然主机和卡带的价格昂贵（无D版，游戏店进货又少，价格自然很高，不过最近深圳那边有大量的NGPC机器销售，而且价钱也便宜，喜欢的朋友不妨去问问），但我相信热爱SNK的朋友一定会购买的，因为上面有KOF。

对于一台SNK自己研发的主机而言，要移植一款自家开发的街机游戏是相当容易的，而且可以比Takara在GB上的“《热斗KOF》系列”做得更好。确实，SNK做到了，它向人们再一次展示了自己对战游戏制作的强大技术和理念。

拳皇R-1

拳皇R-1			
制作厂商：SNK	发售日期：1998年	游戏人数：2人（通讯对战）	游戏容量：16Mb



更加可爱的人物

16Mb的掌机游戏果然不同一般，这恐怕是所有初接触此款游戏朋友共同的感受吧。NGP的液晶屏幕比起GB来是高了很多个档次，而且也不会像在GB上那样出现惨不忍睹的残影，这恐怕也是对广大玩家日趋衰退的视力一种最好的回报了。而且SNK自己设计的圆形方向键在手感方面更适合于玩格斗游戏，使得搓招上感觉更加流畅。

本作可以说是承接了GB版的《热斗96》，以新的《KOF97》街机版为蓝本重新制作而成。游戏角色的造型都经过重新设计，看上去更Q也更可爱，人物的比例也要比GB版的来得大，使得玩家在游戏中能够很容易看清人物的出招动作。系统方面大家完全不用担心会缩水，这次的掌机版可以说是将《KOF97》的精髓完全表现了出来，94/96模式的选择、组队战、剧情、Boss战等都保留了街机版的风采。而玩家最关心的连续技问题也在此作中有着很好的表现。不论是八神经典的站C+梦弹+葵花3段，还是京的七十五式改接大蛇稚都能在游戏中轻易实现，把它看作是一款《KOF97》的缩水版本也不为过。唯一遗憾的就是可选人物实在太少了（才14人），比起GB版来逊色了不少。

拳皇 R-2

拳皇R-2			
制作厂商：SNK	发售日期：1999年	游戏人数：2人（通讯对战）	游戏容量：16Mb

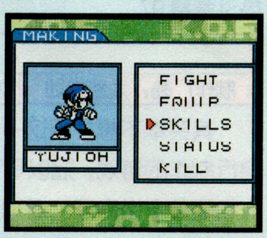


《KOF98》是其系列的颠峰之作，平衡性之高，画面之精美堪称一代对战游戏的典范，但SNK也是从此以后走上一条衰落的道路，2D格斗游戏也逐渐淡出了街机主流市场，但KOF所带给我们的震撼和快乐是任何东西都无法替代的。



（哈哈，女王来了还不靠边。）

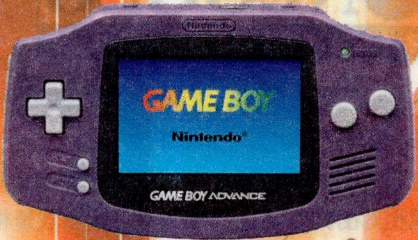
与前作一样，游戏还是采用了同样的引擎制作，除了配合NGPC的发售而改为彩色版以外就没有了更大的变动，不过在游戏流畅度方面倒是比前作有了很大的进步。同样是14名人物，还是有很多人气角色没有加人，如果要说SNK偷懒也确实有点太冤枉它了，毕竟16Mb的卡带还是有限的。不过让人惊喜的是，本作新加入了一个原创模式“Making”可以自由选择一名人物来进行培养，通过对战而获得新的道具。道具既有攻击型的，如手枪之类（汗，违反KOF大赛规则），也有回复体力用的。玩家可以通过反复过关来获得这些道具用于装备自己培养的人物，这在一定程度上大大加强了游戏的可玩性。游戏还可与DC进行通讯连动来开启新的隐藏要素，不过很可惜，DC的寿命也不长……



（培养一个属于你自己的人物。）

NGP的失利、SNK的破产宣告了一个街机时代的结束，不过SNK的精神永存于每个玩家的心中。

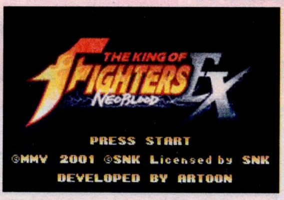
梦的延续，GBA登场



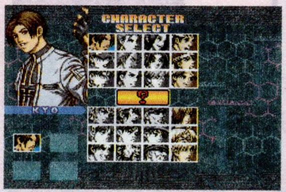
任天堂最新掌机GBA的发售宣布掌机从此进入了32位时代。如今软件数量充足的GBA在掌机市场已经毫无敌手了，加之在欧美市场的销量迅猛，这股GBA旋风估计要一直持续到它的后续机种公布了，会是GBA2还是PSP呢？而我们期待已久的KOF也终于登陆GBA平台，新一轮掌机对战号角响起，SNK，一路走好。

拳皇 EX – 新血

拳皇EX – 新血			
制作厂商：MMV	发售日期：2001年	游戏人数：2人（通讯对战）	游戏容量：64Mb



SNK破产以后将大量的游戏版权卖给了其他公司，而获得KOF制作权的是一家叫做Playmore的小公司，另外将GBA版的制作交给了MMV公司。但是就在人们看过游戏截图并且充满期待的时候，MMV给所有的KOF玩家迎头浇下一盘冷水，也再一次印证了“期望越大，失望越大”这句老话。

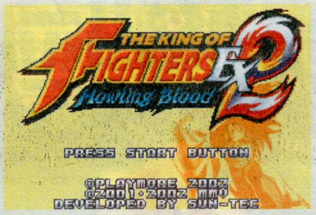


游戏完全没有了KOF的感觉，虽然人物采用与街机版相近的比例，而且画面也比NGP版有了质的飞跃，但是却丝毫掩饰不了其粗糙的游戏质量。Bug随便数数就有一大把，怪不得有些朋友将本作戏称为“The King Of Bug”。定版、穿透、花版，凡是你能想到的Bug这个游戏基本都有了，真的怀疑制作人员在发售前是否对游戏进行过Debug。以为用华丽的画面就可以获得玩家的认可而忽视了格斗游戏最重要的本质，这种做法简直是愚蠢透顶。整体风格向街机版靠拢必定是掌机版KOF未来的发展趋势，不管怎么说这部EX1总算是勇敢迈出了这一步，虽说这一步不怎么光彩。

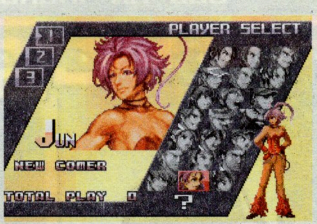


拳皇EX2 － 血之咆哮

拳皇R-2			
制作厂商：SNK	发售日期：1999年	游戏人数：2人（通讯对战）	游戏容量：16Mb



2002年，《拳皇EX》的续作仍然在元旦准时发售了。经过了前作劣质的洗礼以后，这次的玩家们都有了一定的心理准备。这次MMV终于没有让我们失望，以《KOF2000》为蓝本制作的EX2可以说与前作恶劣表现判若两物，虽然还是沿用前作的游戏引擎，不过这次在细节的处理上，游戏节奏的把握，操作手感各方面都进行了大幅度调整。可以说，这次终于有了些街机版的味道，而且21名供选择的人物也使得对战更为激烈刺激，许多街机版上的连续技都原汁原味在掌机上重现。新增加的几名原创角色也各具特色，再加上还原度极高的BGM、背景画面等，所有的一切都给人以一种真正在玩街机的感觉。相信每局开始时那句熟悉的“Round 1”就足以使更多的玩家热血沸腾，久违的热斗再度归来了！



如果硬要鸡蛋里挑骨头，那恐怕就是GBA的按键排列实在太不顺手了，哪位朋友如果能使用系统的按键默认设置来打出复杂的援护连击，那我真是要对其253了。还有要补充一句，这次的Boss外表看着挺强，但其AI实在是……

永远的SNK，永远的KOF

SNK现在已经以一种新的方式复活了，不管业界所流传的SNK复活真相是怎样，它还是那个过去我们所喜爱的公司。而最新的《KOF2003》也再一次使我们看到了希望，就如同98的副标题那样“Dream match never end”！掌机版KOF经过了巨大两次变革，有趣的是在每一机种上都只制作两部作品，而GBA是否将会打破这一特例呢？让我们拭目以待。

看着抽屉里那台满是伤痕的GB厚机，心头不由一酸，如果时光能够倒流，我愿回到过去那段美好的日子里，与自己的好朋友再次分享KOF所带来的快乐，斗士心中的烈火永远不会熄灭，永远……

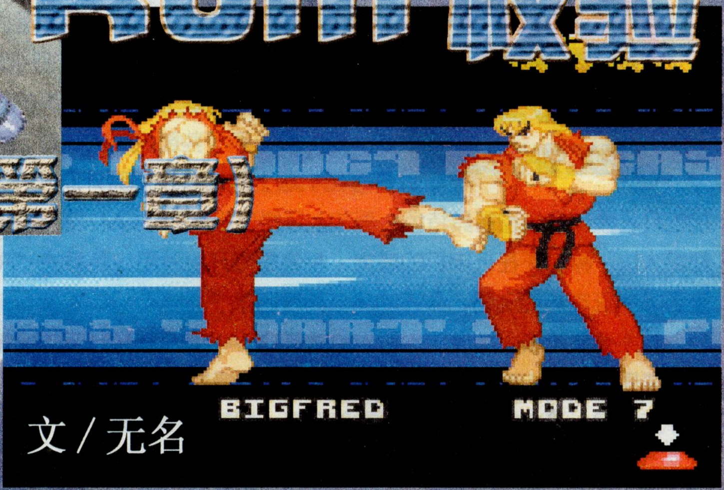




浅谈掌机Rom校验

（第一章）



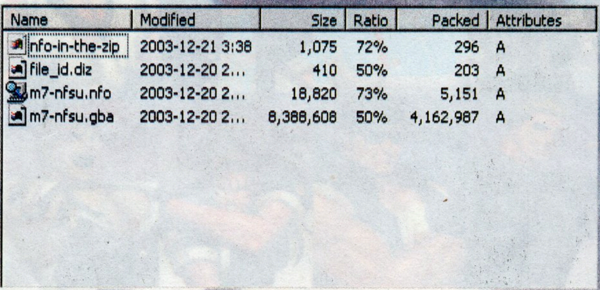


文 / 无名

Rom校验，这是一个很沉重的话题。首先声明模拟器中涉及到的Rom都是带版权的，请确认在持有游戏Rom的原版卡带的前提下，才能拥有相关的Rom，并且在24小时内必须将您的Rom备份从硬盘中删除。所以在阅读本文之前请明确校验的目的，请勿将校验后的Rom用于任何商业用途，否则杂志和作者将不会担当任何责任和损失。

为什么要进行校验

为什么要进行Rom校验，就拿GBA这块来说吧，也许很多人觉得Rom只要能够运行能够玩就行了，完全不需要那些繁琐的检测过程。而事实上并非如此，无论是游戏、软件、音乐还是电影，网络上一直追求的就是精确、完美。模拟器Rom也是这样，由于版本的差异，Dumper组织的差异，GBA Rom的发布不能说是非常规范，很多收集Rom的朋友经常会遇到这样的情况：某个游戏收集了几个版本，都可以运行，但不知道哪个版本是最好的；或者同样的一个游戏，会有两个不同的编号，不知道如何取舍，类似的情况还有很多……这就需要提出一个合理的Rom整理规范，玩家只需要收集一套相对完整和正确的Rom就行了。



Name	Modified	Size	Ratio	Packed	Attributes
info-in-the-zip	2003-12-21 3:38	1,075	72%	296	A
file_id.diz	2003-12-20 2...	410	50%	203	A
m7-nfsu.nfo	2003-12-20 2...	18,820	73%	5,151	A
m7-nfsu.gba	2003-12-20 2...	8,388,608	50%	4,162,987	A

Rom是如何发布的

我们的杂志光盘中附送的掌机Rom（包括GBA、GB、GBC），都是通过GBA Nointro小组发布的数据校验后得到的。至于为什么选择GBA Nointro的数据来规范，且听我慢慢说来。一般来说GBA Rom的发布步骤大致是这样的：

在正版游戏发售前的几天（有时甚至会是一周或者更早），便会有人通过各种渠道拿到该游戏的内部版本（渠道大部分都属于正规渠道），为了让更多的人能够分享游戏的乐趣，他会将卡带送至Dumper小组处，并在最快的时间内将卡带内的数据导出为可以存储在PC内的Rom数据，然后加上游戏和Dump的相关信息，打成压缩包发布到网上供人下载和传播。所以第一时间在网上下载到最新游戏Rom的朋友拿到的Rom压缩包应该是Dump组织发布的，里面包含Rom文件、游戏说明文件以及Rom Dump组织自述文件这三个东东。三个文件里面只有那个Rom文件是我们所需要的，其他的文件对于模拟和烧录来说都是无用的，很多人在网络上下回来的Rom都包含很多类似的说明文件（甚至还有发布网站手动加进去的说明），从收集者的角度来看，这样的Rom



是极其不规范的。

当然有的人会说，如果我手动去掉这些无用的信息和文件，那么Rom不就完美了吗？其实不然，玩手掌机游戏的朋友都清楚，这类游戏最讲究的就是在真实的主机上玩的那种感觉（废话），而Rom即便在电脑上看上去没有任何问题，或者在模拟器上能够正常运行，都不能保证在烧录到卡上没有异常情况发生。而最为重要的一点，网上下载的原始Rom压缩包内包含的Rom文件中大部分含有Dump组织的宣传信息，通常上我们将其称为Intro，这些信息不是标准的游戏内容，而是Dump组织为自己作宣传而利用Rom文件内部的剩余空间额外加入的宣传广告片断。理论上这些Intro对于游戏本身是不会有很大的影响的，但在一些特殊情况下会因为烧录卡的兼容性而产生一些小小的问题，比如无法正常启动、无法正常记忆等等……即使没有这些问题，对于追求完美的玩家来说在每次游戏开始前总有一段"毫不相干"的插曲，未免会有想法。因此从网上第一时间下载的Rom绝对不会全部作为最准确的Rom被收录，而是需要经过严格的校验和审核。

校验法则的分类

目前网络上流传的GBA Rom校验规则很多，其中又以追求多而全的GoodGBA系列和依据Rom的发布顺序为其编号的Renamer系列最先得到人们的认可。下面来给大

Name	Modified	Size	Ratio	Packed	Attributes
Good.doc	2002-5-3 23:42	11,616	56%	5,130	A
license.txt	2002-2-25 16:23	1,187	46%	643	A
GoodCodes....	2002-1-4 16:15	8,570	71%	2,512	A
Good.fr.doc	2002-5-7 14:49	14,963	59%	6,194	A
Goodinfo.cfg	2002-12-9 9:07	6,532	66%	2,201	A
GoodGBA.n...	2002-12-12 1...	503	34%	332	A
GoodGBA.exe	2002-12-12 1...	92,672	4%	89,034	A

家说说两者的主要特点和区别：GoodGBA是模拟界内著名的Good系列校验规则派生出来的一个小分支，Good系列校验规则是由Cowering创建的一套以Console（家用机）Rom完美收集为目标的Rom校验规则，GBA虽然是手掌机，但也属于家用机的范畴。Good系列追求的是多而全，基本上网络上出现过的同类Rom都会被收录其中，因此收集这类Rom的朋友硬盘一定要非常大，Good系列更新率较低，不过每次都是大量的数据更新，让收集者乐此不疲……Good系列的收集是纯粹以收集为目的的收集，没有多少人收集Good系列会把里面的游戏一个一个拿来慢慢品尝，在每次收集结束后便是漫长的等待下一次的更新，也就是说GoodGBA式的校验规则不是为了玩家所准备的，它的对象是某一系列Rom的收集狂。如果你没有足够的耐心和足够大的硬盘，以及足够充裕的Rom整理时间，笔者还是劝你不要选择这种校验规则。而且Good系列良莠不齐照单全收的特点，使其包含了众多非正规化的Rom，这其中含有众多并不符合所有玩家的成人游戏、非官方游戏、电子小说、电子视频等等，而且很多游戏都存在没有开发完成、不能运行等等问题，但为了齐全都被收录。所以一个真正理智的玩家，是不会把Good系列作为自己整理Rom的首要追求的。

随着GBA Rom在网络上传播的速度加快以及数量的增多，一些Rom整理者开始想到用数字来统计商业游戏的Dump顺序和总的放出数量。Renamer系列在这方面开了一个好头，我们熟悉



的GBC-Renamer和GBA-Renamer便是这类Rom分类的典范。而且目前许多人看到的GBA Rom的名称前面都被标上了数字，正是依照这一思想执行的。每天，网络上都有大量的GBA Rom被放出，按照其说明文件内的时间顺序给每个Rom按照放出时间编上号，再把游戏名称规范化，这样就会让玩家一目了然，数字编号还从客观上给人一种条理化的感觉。就这样，Renamer系列的校验规则渐渐的占据了掌机游戏系列校验的首席位置，众多的网站也开始



沿用这一规则来发布整理好的Rom下载，甚至连发布时间比较凌乱的WS/WSC系列游戏Rom都有望被编上数字编号重新整理。然而，很多人也从此事意识到了Renamer系列整理的弊端，更为合理化的校验规则也在此时产生……



简便的记事本 Keyboard Advance

文/kenvin

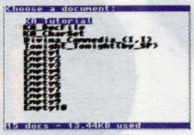
Windows 的记事本是我们接触的最常用软件之一，其优点是使用方便。过去时常想，如果在便携性一流的 GBA 上也能有一个方便的记事本该多好啊。现在随着烧录卡的流行和 GBA 软件的层出不穷，我们的愿望终于得以实现。

Keyboard Advance（简称KA）是一个用于 GBA/GBA SP 上的文字输入系统，它是由意大利作者 Francesco Napolitano 自己独立开发的，他现就读于意大利南部的萨勒诺大学计算机科学系，对软件开发自然是得心应手，可惜他不懂中文，所以此软件只能输入由26个字母组成的语言，如英文、意大利文等，而中文的录入，看来只能靠国人自己来改进了。目前可以把 GBA 当作记事本的软件只有KA，但借助开放的开发系统，GBA 的功能一定会越来越全面了。这个软件主要是面向英文比较好的朋友，当然就算你英文不好也可以用它来记录一些简单数字，如电话号码等。废话了这么久，现在来看看它具体的使用方法：

首先它不是一个"独立程序软件"，而是需要其它软件来辅助运行，或者直接用烧录卡烧进去用GBA/GBASP运行使用。从我们的光盘里找到 KeyboardAdvance-1.0b.zip，然后解压缩到你的硬盘里，共有三个文件：KeyboardAdvance.gba 核心文件、keyboardadvance.sav 存档文件、KeyboardAdvance.txt说明文件。我现在用 GBA 模拟器的"老大" VBA 来测试。双击 VisualBoyAdvance1.7，打开文件选择 KeyboardAdvance.gba 出现如图画面。

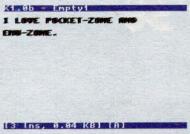


按任意键出现记事本的列表，前面5个文件是作者内置的说明文件，后面10个文件是空白文件随你使用。要想熟练使用此软件首先就要记住每个按键和组合键的用途和功能。组合键不算太多，但要熟练地使用还是得花点功夫。实践是证明理论的最好方法，于是我花了20分钟来练习，现在已经能比较熟练地操作^_^，当然比起用键盘输入就差远了，但不得不承认这是一个非常有创意的软件，不知道什么时候 GBA 也能支持手写板输入呢？就像恬蒙等手写输入板那样。现在还是不要幻想那些功能了，让我们来看看各个键及组合键的功能说明吧：

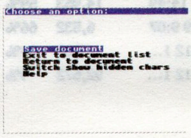


在使用记事本之前希望你先背几遍下面的按键才好操作

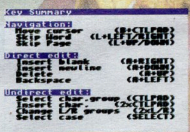
按　键	说　明
B键＋←↑→↓	移动光标
L键＋←→	向前或向后跳过单词，不用一格格按
L键＋↑↓	向上或向下翻页
A键＋→	插入空格
A键＋↓	插入新一行，相当于回车
A键＋↑	一个个删除光标后面的字母
A键＋←	一个个删除光标前面的字母
←↑→↓键	选择字母群，→代表ABCDE；↓代表FGHIJ；←代表KLMNO；↑代表PQRST
A键	A键代表UVWXY或是中间字母的输入键如：A、W等或是进入文件的按键
B键	B键代表 Z，。！？或是取消键
L键	代表01234 "#$%&，-~/：@[]\^
R键	代表56789 '()*+；<>=?{}'|
START键	菜单
SELECT键	英文字母大小写转换键



（我已经背熟了^0^），So，我来给大家演示一下具体操作吧：首先用上下键随便选择一个空白文件，如Empty1，然后按 A 进入文件，再输入一段英文"I love POCKET-ZONE AND EMU-ZONE"。计算了一下时间一共用了76秒，汗！！时间有点长……



输入完成后按 Start 键出现如图画面，选择第一项 Save document 保存，如果想继续输入则选择第三项 Return to the document，退出回到目录就按Exit to document list。Switch Show hidden chars 这项是显示/隐藏字符的开关，一般是显示或隐藏空格键符号"-"或段落符号"+"。Help是帮助菜单。如看不明白就再看看我上面写的，够详细吧？



在GBA/GBA SP记录了以后，可以把它存入电脑，就像平时的游戏存档可以用烧录软件导出来一样，在PC里用记事本打开就能看到里面的内容了。

由于是第一版吧，有些功能作者还没加进去，如不能对文件改名，不能删除文件，不能建立文件等，希望作者在以后的版本里加入这些功能。每个软件都会经历由不完善到逐渐完善的过程，所以你使用后觉得有问题或建议就与原作者联系吧，和他共同完善这个软件。

原作者 Francesco Napolitano Email：Francesco@KeyboardAdvance.cjb.net

我的联系 Email：kenvin_cai@163.com



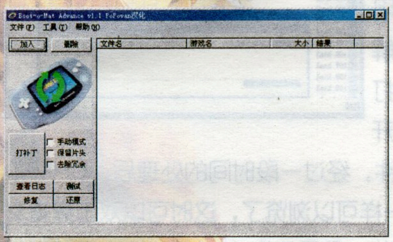
GBA游戏补丁助手

Boot-o-Mat Advance1.1

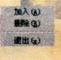
文/kenvin

对游戏打补丁是完善或修改游戏程序的一种方法，这也是挖掘游戏新乐趣的手段。这次我介绍的是GBA Rom的补丁软件Boot-o-Mat Advance，它能在烧录卡中实现"重置游戏"与"四键回复菜单"的功能，用烧录卡玩游戏的朋友一定深有体会吧，"四键回复菜单"功能只能对小部分游戏有效，绝大部分无效。如果不打补丁，用烧录卡烧录合卡游戏时，想重新玩某个游戏或者选择另一个游戏来玩只有关机再开机选择游戏。现在只要在烧录之前用这个软件对游戏打补丁就可以不用关机，四键一起按轻松实现愿望。GBAlink首先加入了这个功能，其实原理就是在烧录之前程序自动用这个软件对游戏打补丁。

Boot-o-Mat Advance（下面简称BOMA），它是使用核心源代码开放的GBA模拟器Visualboy Ad-



vance为核心，由ph0x开发出主程序，FireFly开发前端程序。汉化程序则由汉化情报站的PoPovan制作，好东西总会有人汉化，汉化游戏是件辛苦而且伟大工作。它的最新版本是V1.1由于作者主页最近也上不去，暂时看不到新消息。（此软件是免费的，可以在本期光盘里找到）



下面让我们来看看它的庐山真面目，双击前端程序BOMA Front-End：出面了简单界面，"文件"与"工具"下面的菜单等于左界面的按钮，只是作者方便用户使用把它特意移了出来，这相对美化了界面





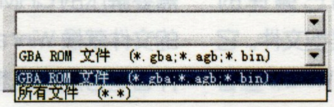
（不过如果没有前端的话就谈不上美观不美观了）。在DOS下面打命令来执行实在是不便于使用，加个前端程序在外面包装更易于让人接受。

操作按钮只有几个，我简单介绍一下：

加入：此按钮就是添加GBA Rom文件（有三种格式*.gba，*.bin，*.agb），一般要先解压才能选择添加。

删除：删除不想要的文件（不是真正意义上的删除，只是移除名字而已）。

打补丁：执行对游戏打补丁，执行之前可以对"手动模式"、"保留片头"、"去除冗余"这三项进行选择。



手动模式：在某些游戏中可能打了补丁后会出现花屏或斑点，或者是不够时间扫描全部位置，这就需要选择"手动模式"来延迟扫描时间。

保留片头：有的游戏去了片头反而不能运行，因此需要同时选择"手动模式"与"保留片头"两个选项后，再打补丁。

去除冗余：去除游戏Rom多余的空间，建议选择，减减肥挺好。

查看日志：查看记录每一次的操作，如果删除了打补丁的文件再重新载入就会覆盖原先的日志。

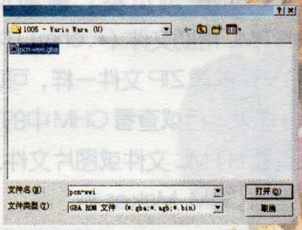
测试：检查打补丁是否成功。

修复：自动修复坏掉的游戏Roms。

还原：还原未打补丁之前的状态。

了解了几个按钮的基本功能后，让我们再看看右边的信息框吧，这里包括："文件名"，"游戏名"，"大小"和"结果"四项信息栏。添加游戏Rom后就会显示具体信息。现在头脑比较清晰了吧？值得注意的是，当你选择了"手动模式"后，打补丁时要按ESC键来结束。打补丁时程序会自动移除或增加游戏Rom中的信息，只需要等3-5秒就行。说了这么多，实际操作一下吧：

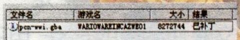
①解压某个或多个要打补丁的游戏Rom；



②点击"加入"，出现对话框，选择刚才解压的一个或几个Rom后按打开返回；

③选择"去除冗余"；

④按"打补丁"完成。如果成功会在"结果"那项出现"已补丁"的字体。



打完补丁后你可以用VBA来测试可否运行，不过这个软件并不是100%有效（大概有1%的游戏无效）。然后用烧录器来测试具体效果，烧录完后进入游戏玩几秒或更长，再同时按下Start+Select+A+B就会重新载入游戏；如想退回到菜单就同时按下Start+Select+L+R就会回到目录。是不是很方便呢？某些烧录软件可能已经内置了自动打补丁功能（如GBALink），对于有这种功能的烧录软件就不需要用这个软件了。OK，至此就基本给大家介绍完了，希望大家能明白并喜欢。

再谈GBA电子书的制作

文/gxb

经过《掌机地带》第二期的介绍，想必大家对如何制作GBA电子书已经有了一定了解，但是文章中介绍得还不够详细深入，比如有些CHM电子书不能用杂志介绍的软件解压，EXE格式的电子书怎么解压等问题没有讲。在这，我把自己制作GBA电子书的一些经验介绍给大家。

“工欲善其事，必先利其器”，我们要准备以下软件：

①GBA电子书的制作软件：随便哪一个都可以，我比较爱用混沌星辰小组的图书仔。

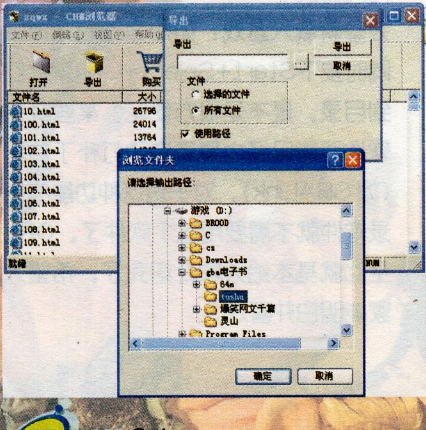
②CHM浏览器：能够反编译出已编译的WindowsHTML帮助文件（*.chm）中的任何类型文件。它处理CHM文件就像ZIP文件一样，可以像使用Winzip查看ZIP文件一样来运行或查看CHM中的文件，通过双击文件的图标来查看HTML文件或图片文件。兼容性比上期《掌机地带》送的CHM Maker好。

③UnWebCompiler：能够反编译Webcompiler编译后的EXE文件，免费软件。

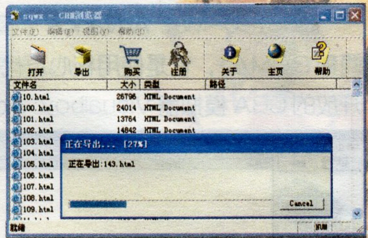
④UnEbookEdit：反编译EXE电子书为HTML格式的软件。

⑤网文快捕：是一个电子书编译软件，能够反编译用网文快捕编译的EXE电子书。

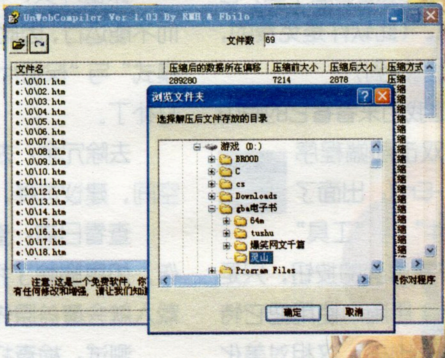
⑥Dox：Dox能在RTF、HTML、TXT这三种文件间做单个或批量转换，这是个老外的软件，需注册，否则只能试用30天。也可以用国产的Html To Txt 1.10，但Html To Txt转换效果不是很好，常有些网页垃圾代码和乱码，可以在Dox的免费试用期过后用，本文就不作介绍了。以上软件在本期光盘中均可找到。



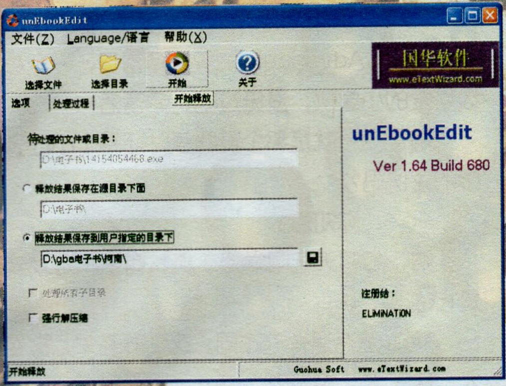
当你得到一个CHM格式的电子书后，想要用CHM Maker解压，却发现解压出错；又或许遇到的是一个几的CHM电子书，用CHM Maker解压不但将自己不想要的部分给解压了，还浪费了大半天的时间。是不是觉得很烦呢，有没有解决的办法呢？有！只要使用CHM浏览器就可以解决以上问题了。首先打开CHM浏览器，打开需要解压的CHM文件，经过一段时间的处理后，CHM中的文件就像Winrar一样可以浏览了，这时可以双击查看文件看是否是自己想要的。然后按住Ctrl键，选中要解压的文件（Ctrl+A是选中全部文件），按“导出”键，弹出对话框，再选择路径，如果要导出全部文件，别忘了选“所有文件”，决定后就可以导出了。



CHM格式电子书的文件解压问题解决了，对于一些EXE格式的电子书怎么办呢？不要紧，我们有UnWebCompiler、UnEbookEdit和网文快捕。首先介绍UnWebCompiler，它可以解压Webcompiler编译后的EXE文件，而且这个软件完全免费，并公开了源代码，界面也很简洁，比同样功能的E书伴侣好多了（E书伴侣如果没注册会自动删除近三分之二的文件）。打开软件后，点击左上角那个含有文件夹图标的按键，选择要解压的EXE电子书，软件会自动分析文件，最后再点左上角右边那个按键选择要保存的文件夹后即可解压完毕。

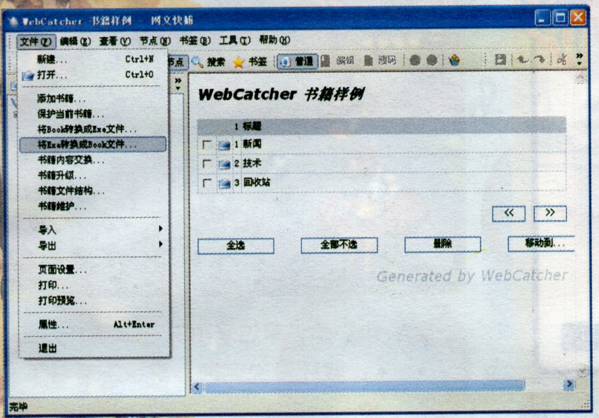


然后我们再来看看UnEbookEdit，这也是一款专门用来反编译EXE电子书源文件的工具软件，它可以迅速地解压缩包括在EXE电子书里面的全部源文件，并且完美地恢复源文件的全部目录结构及文件名，对EXE电子书的兼容



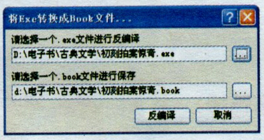
性比前者要好。好了，让我们来看看它的用法吧。首先点“选择文件”选取要解压的EXE文件，然后选择解压后保存的目录，默认放在与EXE文件相同的目录下，选好目录后点“开始”键即可开始解压了。

最后再来看看网文快捕，对于一些用网文快捕编译的电子书文件，就只能用它来解压了（解铃还须系铃人^_^）。

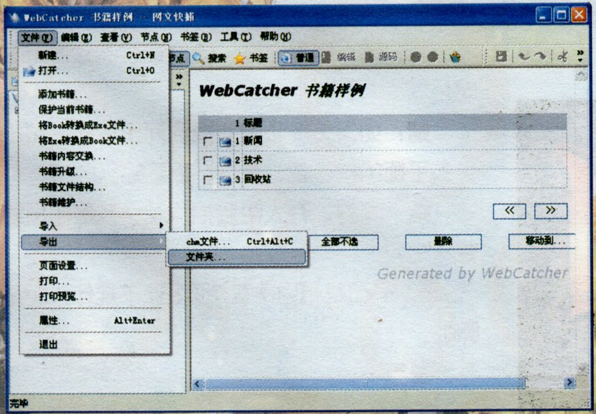


点“文件”，选“将EXE转换成BOOK...”。

再依次选择要解压的EXE文件和保存的目录，点击“反编译”。



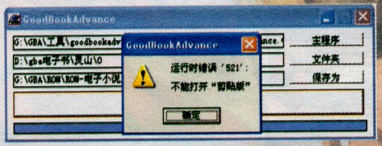
解压完后，软件会问你是否需要浏览，选“取消”后，反编译就完成了，但由于还是BOOK格式，并不能用，还需要转成HTML格式，选择“文件”=>“导出”=>“文件夹”，选好保存目录后别忘了给文件命名，



给一个文件的命名就够了。点击“保存”、“开始”即可完成全部操作。

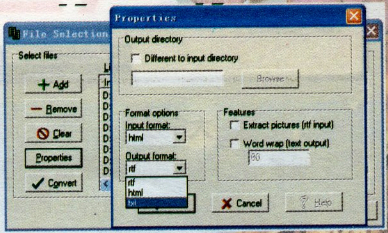
对于不能用以上软件解压的EXE电子书，我们就只能用最原始也是最行之有效的办法了。打开微软的Word，将电子书里的内容选中往Word里面拖吧（很多电子书将右键和复制快捷键屏蔽了，只能用Word的拖放功能，且不支持记事本和写字板）。

导出后的文件我们还需要处理一下，把HTML格式的文件转成TXT文件。也许你要问了，现在的电子书软件不是支持HTML格式的文件吗？对，但是现有的电子书软件有Bug：

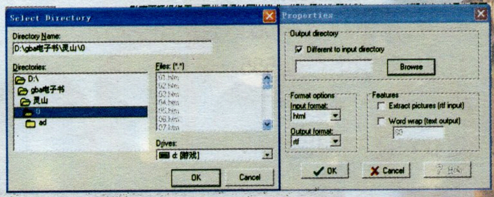


图书仔对HTML格式支持得很差，在我这里经常出现“剪贴板错误”的情况；ReadBoy则对同一目录下的文件数有限制，例如我制作一个名为“爆笑网文1000篇”的电子书，由于在同一目录下有999个文件，用ReadBoy制作时会出现“RunTime Error”，从而无法制作；而Picture Boy对目录的支持则比以上二者还要差。因为图书仔对目录的支持很完美，在不能用Picture Boy制作的情况下，我们只能用图书仔了，所以我们还是要将格式转一下。

打开Dox，点击“Add”按键，选择要转换的HTML格式文件，这时右边的列表框就出现了要转换的文件，按Ctrl+A键选中全部文件，点击左边的Properties键，出现如图所示的对话框，将Output format项选成“txt”。



如果不想将转换后的TXT文件与HTML文件放在一起，可以钩选“Different to input directory”，再选择存放的目录，最后点OK完成操作。在一阵狂闪之后，文件转换完毕，如果你把HTML文件和TXT文件放在同一目录下，则还要把HTML文件删除。



至于怎么用电子书软件制作，由于前几期已经介绍得很详细了，我就不在这里赘述了。欢迎大家将自己独家的制作电子书的经验拿来与我讨论，如果大家想要什么有关侦探和武侠的电子书，也可以联系我（gunshopping@163.com）。



^0^：活活～大家好，一个月的时间过得好快～转眼又和大家见面了，不知道诸位XDJM的圣诞节和新年过得怎么样，拥有GBA的GGMM们不要太沉浸于游戏当中哦～不然就会被游戏严重影响的哦hoho～

婧：……

^0^：比如我身边这位就是受游戏“毒害”的典型～～（拿盾牌）

婧：……

^0^（放下盾牌，纳闷ing）：怎么了？不说话？

婧（哭～）：小花过世了，5555～～～

>_<：小花？

婧：小花是我农场养的牛牛……

—_—（晕倒～～）：果然……《牧场物语》玩太多了……

—_—：呃……这次玩些别的吧，轻松点的，不用投入感情的哦～

婧（抬头，期待的目光）：嗯～



^0^：当当当当当当……现在隆重介绍《Rayman Advance》的男主角雷曼，一个超级可爱的小家伙，没见过吧，活活活……

婧：……就是那个没脖子，还系个小红领巾的家伙吗？

—o—：你知道？

婧：前两天玩同学的手机，有个小游戏就是它的。

^0^：活活活～这不同，这个屏幕大，雷曼大，珠子大，敌人也大……

婧：……

^-^：我试给你看哦，第一关比较简单啦，就是跳跳，吃吃珠子就可以轻松过关，可以让你熟悉一下玩法……



婧：少罗嗦，拿过来再说～

-：我还没说完啦，等一下等一下～（“啪”～被一脚踢开～）

婧：哇，果然不错呢，很清楚啊哈哈～

婧：Yeah～轻松过关，我是天才小婧，珠子爱小婧，小婧爱珠子……啦啦啦

>_<（捂耳朵）：好恐怖的歌声～

婧：你说什么？

—_—：没有，我在说这游戏的音效很可爱涅呵呵～

婧：嗯～对啊对啊～

—_—：好险～

婧：咦，你看你看，按R键居然会作鬼脸呢！

婧：如果差一步就会掉到河里居然会做出失去平衡的样子呢，真逗，哈哈哈。

婧：呵呵，有人帮我拍照呢，我是明星雷曼～

—_—：那是相当于存档而已，不是什么明星照啦。

杀气……

盾牌在手……

哎呀～还是被一脚飞上天空……

婧：嘿！！有人来帮我了，我可以把拳头扔出去打别人了！按A键时间越长力量越大距离越远，呵呵，我打我打。咦，这关是怎么过的，怎么找不到关底的那个叹号，在哪儿在哪儿？



^o^：呵呵我知道我知道，让我来让我来……

杀气……

>_<：还是你玩吧……

婧：呵呵，我知道了！原来是把那个大果实打下来，然后踩在上面跳，利用作用与反作用使它跳高，然后我就跳到了原本跳不上去的地方！喂，你明白了没？

>_<：我本来就……哦，是是是，对对对，听婧一席话，胜读十年书啊。



婧：哇，有食人鱼出现了，差点咬到我呢～

婧：敌人还有高个儿的和矮个儿两种呢，高个儿的比较傻，一拳搞定，那矮个儿的居然会缩头，打不到。嗯，我假装回头……出击，胜利～呵呵～

婧：有人背后朝我放冷枪，不对～是冷扫帚，会打人的扫帚，呜呜呜，我被打中了……

^o^：哦哦～乖乖，不哭不哭，我们来带伤继续玩下一个游戏吧……



^0^：《街霸》你有玩过吧？

婧（翻白眼）：这还用问吗？就凭我上至大城市大商场的大网络咖啡吧，大型游戏厅，下至小街小巷小胡同里的小游戏机室……

-_-：又来了……为了人身安全，这次暂且耐着性子听完……

^-^：嗯～这个游戏用的是《街霸》里的人物，但是却是类似于《俄罗斯方块》的游戏哦，可以称之为《格斗方块》～

婧：《格斗方块》？方块还能格斗？用什么打呀？身体互相撞吗？哈哈哈……

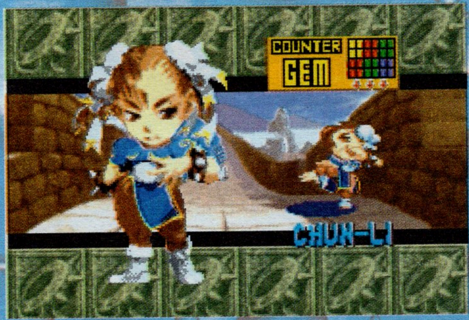


-_-：不是～把落下的方块同颜色的放在一起，但不是马上就能消掉，要等闪着光的圆形圈圈下来，碰到同色方块的时候才会消掉。这时也就会对对方发起攻击，根据消掉方块的面积大小不同，发出的招式也不同，对方的画面中就会像下雨一样出现很多不同颜色的方块，而且这些方块上还有数字哦，一定要在这种方块上放上这个数量的方块，它才会恢复成可以消掉的状态哦。

婧：听起来很简单嘛，《俄罗斯方块》可是我的强项哦～看我的～

-_-：这个好像和《俄罗斯方块》差很远哦，活活活～几分钟过去……

婧：啊啊啊，掉下来了掉下来了，天啊，怎么这么多？我根本什么都还没来得及按呀？



婧：（显出沮丧的脸）怎么会这样，被人家狂扁了……一定有秘诀的，快告诉我！！

^0^：其实也不算什么秘诀啦，尽量等方块变得很大后再消去，最好一次能消几块。不过平时也要适当地消些小块的来抵挡对方的攻击，不然大块的被挡住消不掉就惨了。大致就是这样了，什么时候怎么消就看你自己的领悟了，呵呵，这和资质有关～

杀气……



—_—：呃……那我来继续介绍下面的游戏吧……

婧：哼哼哼，等会，等我雪耻先。

（一阵厮杀后）

婧：Hoho～ 我是天才小婧～

—_—：……

^o^：嗯～接下来是《逆转裁判》～



婧：哦？是说我可以当足球裁判，然后看哪个球员不顺眼就可以踢他出场吗？我喜欢，拿来吧。

—_—：不是啦，你是个大律师，你的当事人都是被冤枉的，你要在证人的证词中找出他们的矛盾，也许有的时候他们不是故意的，也许是忽略了某些重要的部分，你的任务就是找出来啦，证明你的当事人是无辜的，这就是所谓的“逆转”吧，我想。当然这是需要缜密的逻辑的严谨的……思考才能发现的，以你平时的表现，我觉得嘛，呵呵……



杀气……

—_—：（我也在这短短的时间内通过缜密的逻辑的严谨的思考说出了）你当然是完全可以胜任的，真的～

婧：那是当然的啦。拿来！（抢～）

>_<：……

婧：哇，一上来就是杀人呀，还有血呢，一滴滴地流下来，好……

^o^：呵呵，怕了吧，来，有GG我在呢～

婧：好……好刺激，好兴奋哦～

—_—：……现在的MM啊～真是越来越不可爱了，从毛虫发育成蝴蝶了～

婧：？？什么意思？？

^o^：变态呀，呵呵，这都不知道。

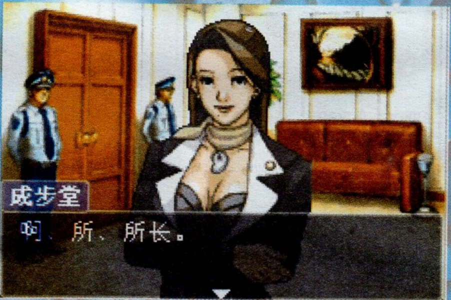
???!!!：我又大声说出来了？

（哎呀～挨飞踢～变成黑夜中的流星*_—）

婧：哼，胆小的男生，还说别人是变态，就跟这个杀人犯一样，自己杀了人害怕了，就诬陷别人，我……我叫什么来着？哦，对，成步堂大律师，我一定会帮助无辜者洗脱罪名的，真相只有一个！（眼中闪烁着正义的光芒）

^o^（长途跋涉，从世界的另一端摇摇晃晃地回来了）：要开庭了，你先听听千寻，也就是你律师事务所的所长是怎么说的吧，她会陪你上法庭，教你法庭的程序和一些询问的技巧，也会有些提示性的信息给你，你要留意她的话。

婧：嗯。好紧张哦，一条人命在我手上，如果我没做好他就会死的，压力好大呢。



^o^：呵呵，还挺投入的嘛。

婧：啊，他不就是犯人吗？怎么成了证人了，哼，我一定会揭穿他的丑陋行为。

……

婧：呵呵，第一关轻松过关，看，我所长都说我是天才呢。

—_—：那是情节设计的对白，不是针对你……怎么了怎么了？你别哭呀，你表现得很不错了，真的。

婧（眼泪汪汪）：所长死了，好可怜呀，555～我要找出真凶！



—_—：（完全被忽略了）……

婧：凶手越来越狡猾了，还有此证人也为了自己做伪证，那个对手的律师也真的很讨厌，他居然改证据来实现他自己错误的想法，真是岂有此理，我要好好想想怎么才能找到方法对付他。嗯～先回去吃饭了～

—_—：Ei～ 去吃饭怎么把我机子也带走啊？喂～（回音～～ 再次被踢飞到世界的另外一端～）



GBA 游戏汉化 Vol 1 — 游戏对照码 & 文本

文／TGB 汉化工作室／yoyezai

如今汉化小组选择的游戏平台已不像一年前那么单一，那时只有 SFC 可汉化（当时 SFC 的硬件资料较为多也是其中重要原因吧）。自 Shikeyu 开创 PS 汉化之路后，现已经有了大批接班人，另外众多怀旧的玩家，也纷纷放出自己的 FC 汉化作品。而今 GBA 作为独占鳌头的掌机，其游戏汉化已经成为了广大汉化初学者的首选，因为它的结构相对比较的固定，资料比较齐全，并且很多汉化小组都发表了汉化研究资料，这也特别受初学者欢迎。不过由于各个小组的资料有差异，导致初学者不知从何下手。所以，我们要从基础开始学，从最简单的开始入手。

其实查找文本及码表方法有三种，分别是：Shift-JIS 法、存档法和傻瓜型费力法。在今天的文章里，我就将为大家讲解这方面的内容。

Part 1：预备知识及目的

(一)游戏汉化基本步骤：

①找字库（字模）；②找对照码；③创建码表；④找文本区；⑤导出文本；⑥文本翻译；⑦创建新码表；⑧导入文本；⑨创建新字库（字模）。其中，①和②，③和④，⑧和⑨之间是不分先后顺序的。

(二)名词解释

字库：简单说就是一个存放字的“仓库”。这些字是大量的，游戏中也许会用到它，也有可能不用。

字模：它是字库的一部份，也就是字库的子集，游戏用到哪些，它就是哪些，不会多或少。（不过在游戏汉化界内，汉化者都不会过于强调这两个词的具体区别，可以认为它们是一样的：字模≈字库）

对照码：每个字模对应的代码。

码表：将对照码合成一个文本，就形成码表。码表的一般格式为：代码＝字，如：0000＝我。

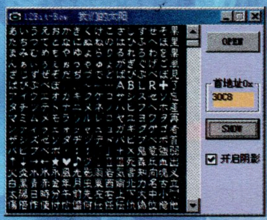
文本区：在游戏数据中存放文本的区域，一般是成块出现，但也有分散的文本区（这也增加了导出文本的难度）。

Shift-JIS 编码（下文简称为 SJ 码）：小日本使用的文字编码，就如同我国是使用 GB 码一样。

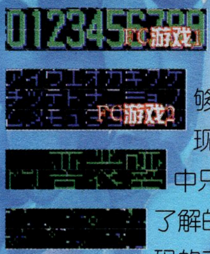
字库实例

这几张图片就是在 TLP 下看到的字库：SFC 牧场物语，GB 模式，16*16（4tile）字库；FC Rom1，NES 模式，8*16（2tile）字库；FC Rom2，NES 模式，8*8（1tile）字库。除此之外，还有其他的字库。

(三)本文目的



字库的类型比较复杂，有在 TLP 下可以查看到的 8*8、8*16、12*12、16*16 及看不清楚的字库外，就是被压缩的字库。况且每个游戏的字库排列方式不同，更需要有编程能力及经验。我所学的 VB 远不够用，就不在这现丑了。所以文中只是讲解我比较了解的文本及对照码的查找方法，相信同样会对大家有用。





Part 2：汉化必备工具大全

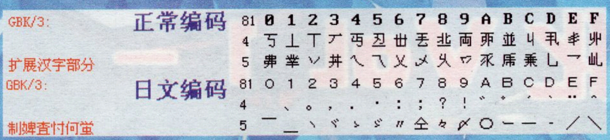
TLP（Tile Layer Pro）、16 进制工具（在本文中，我使用 Hex Workshop(下文简称 HW）和 UltraEdt-32（下文简称 UE）、Translhextion、GBA 模拟器 VBA 南极星、GBA Rom 几个。

Part 3：文本 & 码表查找法的详细介绍

(一) Shift-JIS 法

这种方法是最简单的，因为许多GBA游戏都使用了SJ

码，而且 SJ 码是固定不变的，这就方便了我们快速查找。

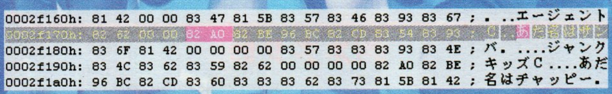


图中是某字库表（可以在本期光盘中找到此字库表），在南极星的中／日编码下的显示，我们可以看出，SJ 码的第一个字是“　”（空格），编码是 8140；在下面，我们还可以知道あ的编码是 82A0。因此，我们可以从此得出 SJ 码的码表（可以在本期光盘中找到不完全码表）。



码表出来了，现在到文本。运行南极星，选择编码 Japanese Shift-JIS。

用 UE 打开一个 Rom，“查找→查找 82A0”（或 Ctrl+F）。因为游戏不同所以找到的结果也不同，像我现在用的这个



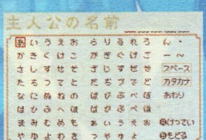
而下面的这个没有使用 SJ 码，所以找不到文本。



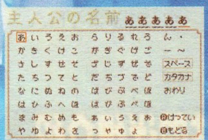
使用南极星＋UE，很快就可以找出 SJ 码游戏的文本区。向上找出文本区的起始地址，向下找出文本区的结束地址，配合 SJ 码表，就可以将文本全部导出。但有一些游戏的文本不是连续的，因此要使用“查找 82A0”的方法，找出其他区段的文本。如果你会编程，还可以编写程序导出文本，这就不需要码表了。（在本期光盘中附有施珂昱编写的通用提取工具以及 VB 源程序）

㈡存档法

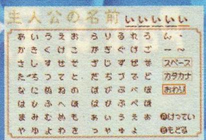
这种方法又称对比法。如果上面的 Shift-JIS 法行不通，可以用这种方法试试。不过使用这种方法的前提是，玩家可以为主角取名，否则无法取得不同的主角名字存档。



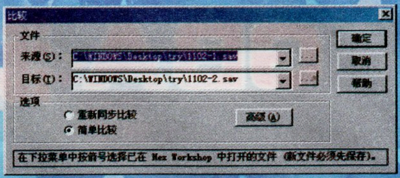
首先进入游戏的命名系统，存个即时存档（之后就不用再重新进行命名系统，节省了许多的时间）。



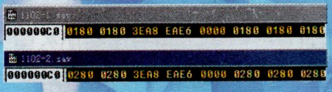
先为主角取名为ぁぁぁぁぁ。进入游戏后什么都不要做，要先存档，并取得 sav 存档（命名为 1102-1.sav）。



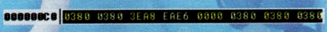
之后再运行游戏，读取即时存档，再为主角取名为ぃぃぃぃぃ，重复上面的那一步，取得第二个存档（命名为 1102-2.sav）。



使用 HW 的对比功能，对照这两个存档的不同之处（理论上应该只有主角的名字不同，但存档时会随机将其他一些数据也保存了，所以会有许多不同。但要注意的事，名字是 5 个字，因此在存档中会有五个相邻或相近的相同数据）。



如图这一处 0180 与 0280 不同，因此这就有可能是对照码。

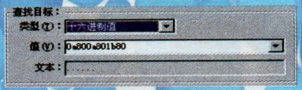


再做一个ぅぅぅぅぅ的存档，对比之后，0380 这一处又与前面二者不同，由此也可以判断这些就是对照码了。通过取名的方法，可以完成平假名（0180=あ～3180=ん）的码表（此时还不可确定这段码表的正确性，需要在后面的工作中逐步完成）。

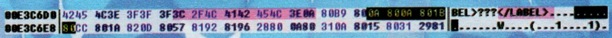


在游戏中取一句话“ここは死の都”，从码表中可得知对照码为“0A80 0A80 1B80 死 1A80 都”。

用 HW 的查找功能，可以找到 8 处。



而符合后面有“1A80”的只有如图位置。经过观察游戏中的对话



及数据，发现我们 0180=あ是错误的，应该是 8001=あ，后面的对照码也要进行相应的修改。之后我们就可以得到正确的码表了（8001=あ～8031=ん）。



因为我们只完成了部分码表，接着就要来完成全部的码表，可能会辛苦些。除非我们找到字库，根据字库的排列次序将码表完成。而现在我们并不清楚字库的排列次序，只能通过修改对话完成码表。我们知道



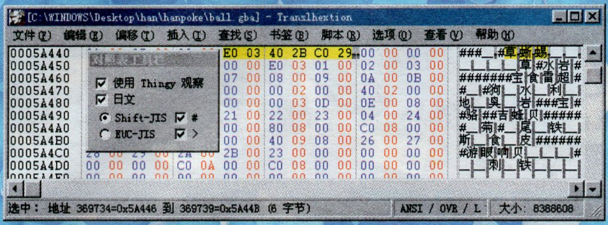
了 8001＝あ，将这一数据进行修改，运行游戏后发现对话改了！这就完成了一步。根据这个步骤，完成全部的对照码。由于不知道字库中有多少字，所以要修改多次，这也是我说用这种方法完成全部的码表会辛苦些的原因所在。

接着要找文本区。而对于非 SJ 码游戏的文本区，我们用南极星＋UE 根本找不到哪里开始，哪里结束。

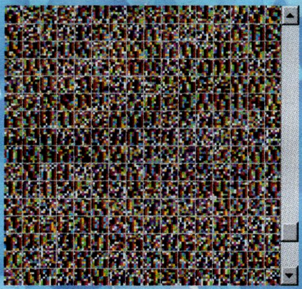
这里我觉得三种方法可行：

(1)编写程序，自动判断文本区（ROC写的工具就有这样的功能，但要会编写程序）；

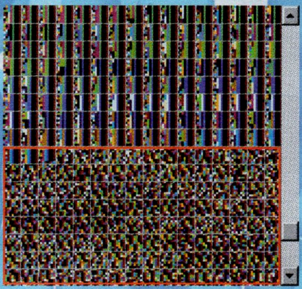
(2)用Translhextion这个16进制工具，可以载入码表，查看文本。用这个工具，加上我们完成的码表，就可以知道文本区的起始和结束地址；



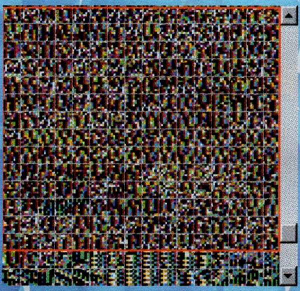
(3)用TLP跳转到上文提到的“ここは死の都”的地址，仔细观察此处的数据。



再向上滚动，发现数据有不同。不妨取得图中红框上端的地址，进入16进制数据中看看，就可发现开始地址（如果不太准确，可以观察数据与我们找出的对照码是否相似。如果相似，那就是文本；如果不是，再继续缩小范围找）。



向下滚动，同样方法，取得红框下端的地址，在16进制数据中查看，得到结束地址。经过一上一下两个步骤，就可以取得开始和结束地址了。

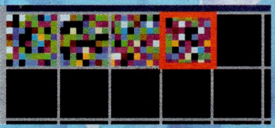


这三种方法，从速度上比较，一最快，二的读取速度因电脑配置及Rom大小而异，三最慢；从耗时上比较，一最短，二最长，三较短；从难度上比较，一最大，二需要找到码表才可进行，三只需观察即可。总的说来，还是三的方法比较适合初学者，但消耗的精力也是最多的。各位依个人能力选择吧。

(三)傻瓜型费力法

如果用上述方法都未找出，我们还有最后的一招——傻瓜型费力法，其原理是上文的方法三。之所以称之为“傻瓜型”，是因为这种方法不需要任何技术，只要会观察及使用工具就行了。

我们先用TLP浏览全Rom的数据，观察是否有类似方法三的数据块。若发现，就用Rom中的空白数据覆盖它，然后再进行游戏（称为类文本区，至于怎样知道它是类文本区，那就要用TLP多看Rom的数据积累经验判断了）。倘若在游戏中某一对话A全变为空白，恭喜你，刚才被你覆盖掉的数据就是文本区中一段，那下面就是恢复一小块原数据。运行游戏，看对话A是否出现，如果不出现，那说明刚刚恢复的数据不是这一部分的，就要继续恢复数据，直到A出现对话为止。



若在恢复此处时（红框内数据），A出现对话，记下该处地址123ABC，用HW进入数据，跳转到123ABC，任意修改20个字节内的数据，一个个将对照码找出（类似存档法，在此就不介绍了）。

若覆盖类文本区后进行游戏，A还有对话，那么所覆盖的就不是A所在的文本区（或是个类文本区不是文本区），得继续找。由此我们也完全可以体会到什么是“累”！而且，这种方法还不一定能找出，用施珂昱的一句话说“要靠运气啊”。我就是靠这种“运气”，找出了《拿破仑》及《口袋弹珠》的文本区及对照码，真的很幸运。

如果使用以上三种方法都未能找到文本区及码表，那么该文本有可能就是被压缩过的，文本就需要解压缩后才可以查出。而这一工作超出了本文的范围，故在此不作讨论。

Part 4：友情提示

①GBA Rom只用于试玩，请于下载后24小时内删除；

②汉化版游戏仅用于试玩，禁止任何商业用途；

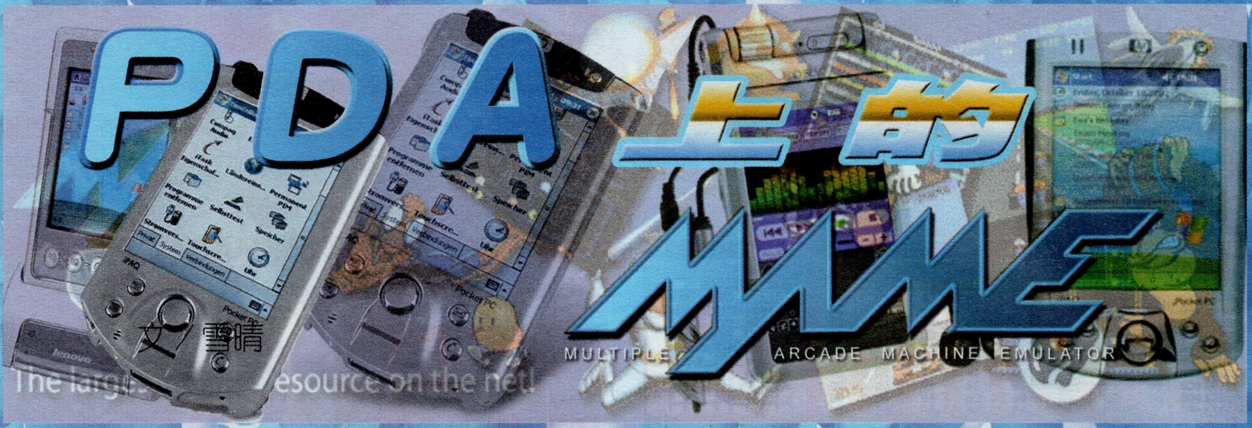
③在找文本之前，建议先查看游戏字库的类型再下手弄文本及码表，如果找不到字库，就算文本翻译完成也无法替换字库；

④在修改前，请备份好原Rom，防止修改过程中出错而造成无法挽回的损失；

⑤常到各汉化小组的论坛提出汉化过程中遇到的难题，从而认识更多的汉化者，学到更多的汉化知识。

Part 5：尾声

接下来的N期杂志中，我还将继续为大家介绍更多的汉化知识，比如图片的汉化、Ｌｏｇｏ的添加、用ＰＳ(PhotoShop)汉化游戏、施大编写的GBAcomp的使用等内容（官方帮助，等待施大的回复中。内幕消息，施大对GBAcomp有些改动，是关于地址方面的哦！很期待新版发布！）。大家要多多留意哦，我们下期见！

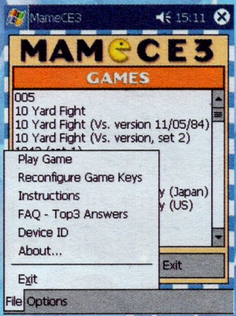


PDA上的MAME

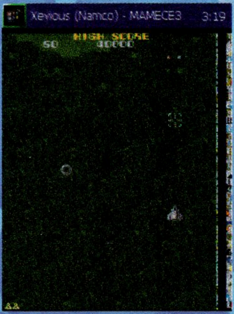
文/雪晴

MAMECE3

上期的PocketNester不知道能否让大家看得过瘾，本期还是继续我们的PDA模拟之旅。凡是玩模拟器的玩友相信都知道MAME吧，如果不知道请回火星去~>_<。本次带给大家的是MAMECE，看名字就知道它是干什么的了吧？对，它就是在PDA上模拟街机游戏的模拟器。MAMECE是由Ben Cooley移植到Windows CE平台的作品。如大多数模拟器一样，本模拟器也是Free的啦，它可以基本完美地运行游戏，但由于PDA本身的硬件技能有限，大家就不要奢望用它来模拟大家伙了，如卡西欧的速度就是比较慢的！

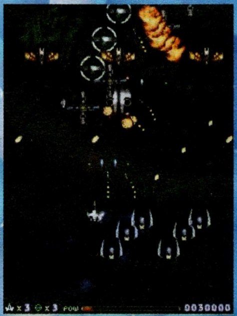


MAMECE本身就大约为2MB左右，而所有游戏驱动都开启的则是6MB多一点，不过大家一般都有Storage Card卡，所以可以把这些放到卡上运行，避免占用机器的内存，这样也可以更有效地提高运行速度！



具体的操作也非常简单，首先将下载的文件解压，然后用ActiveSync将电脑与PDA连接，再将刚才解压后的文件Copy到PDA上即可，注意：提示大家最好将MAMECE复制到Storage卡中，这样可以减少内存占用率，前面已经提及了。复制成功后，首次运行时MAMECE会提示（确认版本），并且在其相应的目录下建立了Samples和Roms两个子文件夹。Roms目录不用多说大家肯定也都了解吧（Rom存放处），请大家注意，不要弄太大的游戏或者太吃机器的游戏，譬如一些Psikyo等游戏，或者更大的游戏最好就不要玩了。

与MAME一样，在第一次运行游戏时会有提示，大家只需要按照需要输入的顺序按对应的键位即可。游戏中的键位也是默认的，需要进行修改的就不用我在这里继续罗嗦了，大家也都会了。如果改错了也不要紧，与MAME一样，删除CFG配置文件就变回成默认的设置了。这样大家就可以在地铁、公交无处不在地进行游戏啦！





备注：MAMECE虽然号称就是MAME的口袋版，按照MAME支持游戏的海量，MAMECE也可以支持那么多啦？大家不要乐观，我上面说了PDA定位是移动一族，并不是我们所接触的个人电脑，所以在硬件机能上是无法比拟的。如果手中的PDA为卡西欧的E-10X速度会更慢一些~（同系列更低档产品可以放弃使用了……）。

相关资源

本光盘奉送了最新的MAMECE，其中包括简化版和更多游戏驱动开启版。

左为PDA型号，右为目录对应的压缩包

简化版：

ARM CAB (iPAQ，HP56x) – Mamece3_ARM.ZIP

MIPS CAB (Casio) – Mamece3_MIPS.ZIP

SH3 CAB (Jornada color)– Mamece3_SH3.ZIP

Casio BE300 CAB – Mamece3_BE300.ZIP

PsPC CAB v9.0(Casio E10x) – Mamece3_MIPS_Pspc2.ZIP

开启版：

ARM CAB (iPAQ，HP56x) – MegaCE3_ARM.ZIP

MIPS CAB (Casio) – MegaCE3_MIPS.ZIP

SH3 CAB (Jornada color)– MegaCE3_SH3.ZIP

Casio BE300 CAB – MegaCE3_BE300.ZIP

读编往来

第二期已经上市这么长时间了，不知道大家都玩爽了没。读编往来还是偶Mr．雪来负责，哈哈~读者的来信很踊跃哦，还有MM来信！真是的，怎么没有MM给偶写信，主动联系偶啊，郁闷ing……还有我看在来信MM的份上都给提出来先放了，其他读者不要拍偶呦！并且很感谢作为女孩子的你们也来支持我们。我之所以把你们二位读者提到前面来是让你们感受到游戏并不是“男人的地带”。（各位男同胞表找偶呀~）

北京市丰台区　邓琳

这本杂志很合我的口味（只是不了解其他读者的意见）。其实对于游戏，我的了解相对来说是很浅显的，希望你们可以把游戏的设定和一些特技再说得更明白些，好吗？杂志封面很吸引我，有刺激性，画面立体，视觉效果强，只是我希望见到真正的《索尼克》游戏盘！

感谢编辑部的叔叔阿姨们！

祝：工作顺利，心想事成！

雪晴：

好的，一些相关游戏的研究或者补充以后会上的。还有就算U是13岁，偶刚刚满23岁，也表叫偶叔叔啊，其他那几个到真是你的叔叔了（旁人：怒~）。最后你说的游戏盘具体名字是什么？我没闹明白，因为《索尼克》的游戏实在很多啊。

北京印刷学院　王婧然

看完后我终于可以安装使用GBA模拟器了，耶！

1.希望把EZ-FLASH烧卡详细方法Tell Me（一只菜菜……鸟的心声）；

2.光盘中的游戏（GBA）越多越好，并配有详细的目录在封面或刊页；

3.希望赠送游戏桌面和屏护；

4.日文看不懂！

雪晴：

1.还要更详尽的方法吗？那就只有手把手教了（无数的敌视目光投来），可以考虑发布新版后再重新给大家总结。

2.好的，如果你买了第二期，应该会很满意吧~因为可是2CD了。

3.好，以后为了我的无数广大MM一定挑选好的送给广大的读者，HoHo~

4.偶也是个日文苦手的说。

石家庄一中　Amber312

1.希望在书中增加一个专门介绍游戏秘籍的栏目（如：我百试不爽的口袋的000号怪兽）。

2.希望对书中的内容简单化，一些书中的文章我根本看不懂啊！

雪晴：

1.这个还是没问题的。你说的口袋确实有这个号的怪兽！

2.书中的内容是由浅到深，应该各个层次都有啊。有研究有攻略，毕竟要适合大众不容易，但是以后还是会好好调整的。

谢谢U的支持，不过U作为一个MM，字应该好好练练啦~哈哈

北京市　李听风（好有诗意啊！）

1.光盘中有些东东对于非专业的玩家来说没有什么用，所以尽量多用些地方来放Rom吧，可以搞些经典回顾或者适当刊一些老游戏的攻略，也可以随书赠一些海报！

2.多介绍些新游戏，发售列表上好多游戏从名字上什么也看不出来！

3.FTG是什么类型的游戏啊？

雪晴：

1.我们这么做是为了满足你们这些有收集嗜好的游戏狂人啊！游戏回顾每期都有上，一定会满足怀旧一族的口味。海报嘛，反正是以后的事不出问题肯定会送啦！

2.好的，以后提醒他们做列表争取把游戏类型也写上，让读者更明白。

3.FTG是格斗类型的游戏。

P.S.：下回不要使其他的杂志送的卡片来啦，偶可是很受刺激的说，哭ing……

安徽合肥　程祎

1.希望多多增加介绍GB游戏，GBC的也可以！

2.希望介绍如何对D版卡改成GBAlink所支持的卡的方法，最好有详细解说。

3.希望赠送一些游戏的卡片，海报我有很多了，送点卡片吧！

雪晴：

1.好的，这个方面的东西一定不会少，毕竟无数的人都是从GB走过来的，对它们也是一往情深啊！

2.以前好像有了，但是我觉得如果手动性不是太强还是直接买吧，因为毕竟卡也不便宜，改坏了就得不偿失了！

3.这些赠品待杂志上正轨之后肯定会有做的。

安徽淮南　王金龙

1.看到读编有人说光碟要改成VCD版？对此我说说我的想法，我个人对现在的光碟十分满意，能送些新游戏还有经典中文版，我们不就可以不买卡了吗？在家玩或者直接烧录到卡中多好啊。我支持你们，千万别改VCD！

2.读编应该增加页面，最少也要到3-4个版面！最好在出一个栏目叫“疑难杂症”，把疑问都归结到里面回答，读编往来最好是读者之间交流的园地！

3.我觉得应该在游戏前瞻前加个“劲爆新闻眼”刊登些关于掌机的

新闻，不一定光是游戏软件发售，也可以是硬件新闻，游戏公司新闻等。

4.能不能多登一些烧录卡和烧录器的知识，我是个烧录盲！

5.个人是个RPG迷，希望多介绍RPG的游戏攻略！

6.以前有个GBA被我摔坏了，最近准备买一个GBA SP，在我们这里看到的为850RMB，不知道实价为多少，还准备买一个烧录卡，不知道买什么合算，多谢你们给建议！

雪晴：

1.各人有自己的喜好，大家都希望光盘改成自己喜欢的风格，毕竟“人人不同”嘛，呵呵。

2.读编还在控制之中，由于以后还会出现新的，暂时不能透漏！

3.各种软硬的新闻一直以来就很重视，让各个玩家第一时间了解最新的资讯嘛！

4.好的，烧录器相关知识一直很受欢迎！相关报道一直跟踪！

5.RPG是无数人要求增加的，一些经典游戏的也是无数Fans的挚爱啊！

6.你说的火红的？是不是盖上面有个小标志？我建议你如果真的喜欢红色哪款的话，先要看好电池，其他都是外表了，还有插卡处看看是否有磨损。其实这些以前的杂志第一期有介绍过，注意翻翻就可以了。烧录卡的问题第一期也有，第二期你也看到了后续报道，以后也会及时跟踪的，争取让你达到“有书在手JS没有的”境界，哈哈！

北京　翔二

1.希望贵刊的封面弄些“酷、秀”的图片来，象第一期就显得非常华丽，作为参考。

2.把盘中的Rom集中的游戏标上游戏名称，便于收集、查找。

3.请问有没有《幽游白书》的GBA游戏？有没有《猎人X》的攻略？希望贵刊能把《猎人X》攻略刊在书上，仅供参考。

雪晴：

1.好，我们会务必选一些漂漂的图的，而且一般也会跟当期的杂志主打内容统一。

2.Rom名字本身是按照数据DAT整理的，如果你使用专门的整理的工具肯定就会知道啦。

3.12月4日推出了一款GBA的《幽游白书》游戏，不过该游戏的风格与过去有所不同。《猎人X》的攻略有，但是时间比较陈旧了吧，U方便的话可以上网查询，因为很多人相信已经翻了，毕竟要考虑大众的嘛，抱歉啦。

四川　朱智勋

1.封面：给我的感觉不好，没有形成一种独特的模子，两期封面比较起来有点像变脸，差异太大。还有刊物的名称，就如一个商标，应该每期都一样（大小，字体，颜色）。

2.为什么“特稿”、“汉化游戏快报”这两个栏目没有了，我觉得挺好的呀！

3.“经典怀旧”的内容过多，感觉不太好，“游戏研究”内容太少，两者平均一下会好些。

4.光盘这东东好呀，可以让我用电脑玩GBA游戏，并且还有汉化的，爽呀（不过用GBA玩感觉或许会更好些，所以我正在攒钱中）！Rom不应该过多，这样会纵容一些玩家的，汉化Rom当然要有，每期三、四款足以，毕竟汉化游戏太有限了。

雪晴：

1.因为本刊刚刚创刊不久，一些东西还应在试探阶段，所以很多东西要争取最短的时间调整到最好，所以请读者见谅！以后肯定会是统一风格的。

2.特稿一般是比较热门的专题，汉化快报是当月一些最新的汉化新闻的介绍。所以不会没有，只是有时会换一种形式出现。

3.对于一些栏目的合理划分还是试探中，所以读者的意见最为宝贵，希望你继续提好的意见呦。

4.毕竟掌机和电脑区别不一样嘛，掌机的便携性是电脑不能比拟的，所以当然很多游戏只有在其中才能体验。Rom的问题嘛，仁者见仁，智者见智。汉化方面，一般我们会将最新的汉化作品放上，让更多的玩家体验到汉化者的辛苦和实际成果。

延长西路　彭逸敏

1.虽然书中已经一些游戏在光盘中的位置标出，但还有大部分游戏未标出，希望以后在关中加入所有游戏中文名称。

2.希望以后光盘中的模拟器最好是汉化的。

雪晴：

1.首先因为很多游戏的中文名字并没有官方或者多种所以没有，而且还有很多游戏的中文名字有待推敲。一般我们会把热门或者人气较高的游戏作说明。

2.模拟器的一般都有带汉化版本，而且很多的模拟器也推出了相应的汉化语言版本。

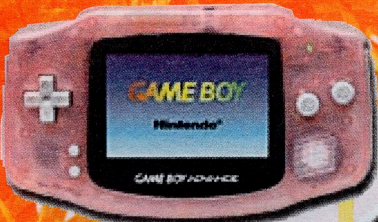
最后还要特别感谢湖北省武汉的由严；山东省济南市的高洪亮；四川省泸州市的黄鑫；辽宁省辽阳市的恒东宇；北京市首钢工学院的李拓和Josh等朋友，非常感谢你们对我们的关注及支持，希望你们以后还要继续支持偶们呦~（很抱歉你们的来信偶不能一一回复，但是偶可是都认真的拜读了的，没有敷衍的~：P）还要感谢无数支持我们的读者们，因为有了你们的支持，才有我们的今天！

本文不代表杂志观点。



新世纪“机”战

文/SM





编者按：首先，这篇文章是以书信的形式投过来的，今后投稿希望尽量以电子文档的形式，这样比较方便美工编排。我们同时欢迎各位读者能够踊跃地投稿，只要您对游戏、对模拟、对掌机方面有自己的见解、看法或者游戏的感想、心得，我们都希望能够在杂志这块大家共有的天空下与大家分享。









随着索尼PSP的公布，新一轮掌机大战的前兆开始了。对于索尼来说，PSP是第一次踏入掌机这一个老任一家独大的战场，其野心也很明显——从老任手上抢走庞大的掌机市场。

老任的GB系列之所以能久盛不衰，全靠着低廉的价格、巨大的软件数量与可随身携带并可联机对战等特点，这证明了一个众所周知的事实，好的掌机靠的并不是超高的机能，而是可玩性。所以GG、WS、NGP等一系列掌机都无法动摇GB的地位。

不过，这个所谓的真理，在如今这个时代已经不完全适用，因为随着时代的进步，人们绝对不会对仅有4层灰阶、简单游戏画面的掌机感到满足的，GBA的出现则是为了让老任适应新的时代。

但是，技术出众的索尼绝对不会眼睁睁的让老任一家快活地吃掌机这块肥肉的，PSP就是索尼向老任宣战的利器。相比GBA，PSP在硬件方面拥有强大的优势，强劲的3D机能（就GBA而言），充分显示了掌机时代的理念。在各类3D游戏成为主流的今天，对于主要定位在2D游戏的







GBA主机而言，就显得有点力不从“芯”了，这也是索尼以强化GBA的不足之处来针对性开发PSP的战略之一。除了以上所说的，选择带背光的高分辨率大尺寸液晶显示屏也是索尼的战略之一，由于GBA过暗的屏幕从发售开始就一直受到各方面的抱怨，特别是希望在被窝里打游戏的学生族（比如我），所以针对这点，PSP也特别用了背光（说起来索尼还真狡猾）。







PSP与GBA最大的不同之处就在于其使用了UMD，也就是一张容量高达1.8G的光盘作为媒体，光盘与卡带相比有容量大、成本低的特点。不过光盘的诟病也是众所周知，那即是——拖沓的读盘时间。从PS、SS时代过来的人都知道那种等待是什么样的恐怖感觉，一旦用久了还要擦洗光头什么的，巨麻烦。而使用卡带的话基本上不用受那种罪。不过索尼应该在这方面有所强化，否则PSP在使用上会非常不顺畅，想象在公车上顶着那“Now Loading……”的情景真让人郁闷。其实无论使用光盘还是卡带做媒体，都会有利也有弊，但在某些方面，光盘还是要略微优于卡带的。





PSP作为索尼新的利器，各大厂商必定争相为之开发软件，由于PSP的定位是一个娱乐终端而不单单是一款掌上游戏机，在媒体的使用上也超在了GBA的前端，软件数量也应当不会少。通过PSP强大的3D机能所制作出来的不亚于PS效果的游戏画面一定会牢牢抓住大批Fans的心。

不过，如此一款掌机，其“抗击打”方面又能几何，GB系列一向皮坚肉厚，随便摔几下也没什么影响，但要知道PSP是有光头的，一旦影响到光头读盘能力一定会大打折扣。若带到户外不小心碰几下就Game Over了，怎么办？而其修理费用也必定大于GBA。





PSP用户的年龄层介于青少年之间，而GBA是以学生为主，其市场对象的主体不完全相同，不过老任在培养低年龄层玩家这方面十分在行，索尼的产品一向优质价高，低年龄层玩家争取不到，但播放MP3等附属功能使其性价比大大提高，比较容易受到青少年的亲睐，这也是PSP推出市场的初衷之一。

但是PSP的出现并不一定能够撼动老任目前的地位，老任的新（掌上）主机目前正在研发当中，而且微软估计也不会甘心在一旁流口水，在明年PSP发售后，掌机新一轮的大战就又要开始了！！！

（台下鼓掌……）



感谢您购买游戏猎人金手指II代，在使用之前，请先详细阅读此说明书，在您了解本产品的所有功能后，相信能带给您在游戏中更多的乐趣。

产品功能

1. 完全采用闪存，没有内部电池耗损与更换的问题，更不会因为更换电池而流失数据。除此之外，未来还可进行系统程序的升级，保障您的投资。
2. 自动辨识插入的游戏卡匣，并自动找出对应此游戏的密码，让您不再为了在茫茫码海中找寻密码而伤透脑筋，而能在第一时间内快速的开始游戏。
3. 強大的Master Code自动分析功能，让您不用再辛苦于攻略或网站上寻找Master Code，搭配具备抓取密码功能的GBA模拟器，更能快速建立起您专属的密码。
3. 內建600种游戏的密码，并能再自行扩充最大3000个游戏以上的密码。
4. 采用标准地址：数值的密码格式，因此同一组密码可使用于游戏猎人金手指II代与GBA模拟器上。
5. 強大的系统复原功能。虽然系统本身设计完善，但还是会因为意外或人为疏忽而导致记忆混乱，发生这种情形时，您可利用系统內建的系统回复功能来回复出厂时的设定。

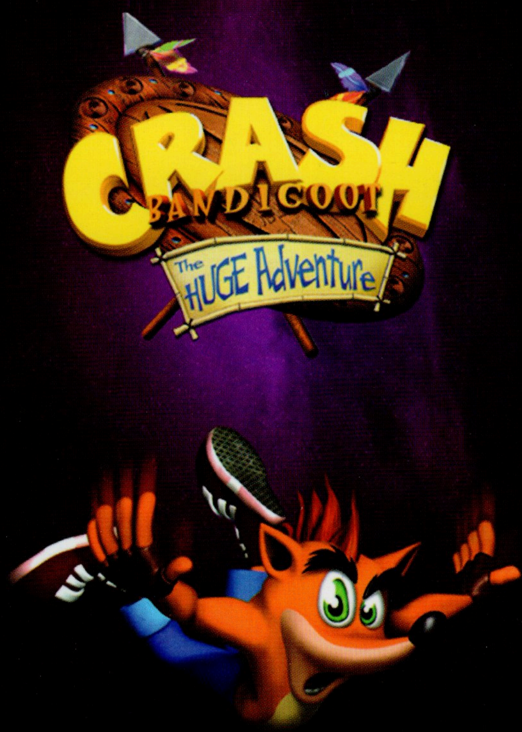
产品规格

名称	说明
兼容系统	所有型号的GBA、GBAS P
芯片组	特制金手指系统专用芯片
记忆用电池	完全不需要,使用闪存IC
开机自动搜寻密码	内建
编辑自建密码机能	内建
主码搜寻机能	内建
支持密码型态	标准『地址：数值』格式
密码储存空间	1000－3000个游戏可能
密码说明方式	可自行命名，最大19个英数字
密码组合限制	0~3组
密码总长限制	最大63个输入可能
主码格式	游戏猎人金手指II代专有格式
系统复原机能	内建

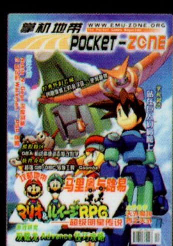
代　理：广东省广州市西堤二马路八号南太日用品批发市场A2-2号
联系人：邱小姐　邮编：510130　电话：020—81857548　81291742

圣嘉电子 http://www.xinga.com.cn 荣誉出品

掌机地带 WWW.EMU-ZONE.ORG
The Pocket Games Magazine
POCKET-ZONE







《掌机地带》第一、二期

尚有少量存货

欲购从速



原《模拟与游戏》

现已改名为《模拟地带》

请广大读者注意

ISSN 1609-3690

9 771609 369003 01

定价：人民币 13 元